70
ANNO 8
NUMERO 70
GENNAIO 1998
LIRE 6000

XENIA
EDIZIONI

164 PAGINE

# CONSOLE MANIA

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

**BLOODY ROAR**
Un picchiaduro bestiale per PlayStation

**FIFA 98** per PlayStation
Il guanto di sfida della EASports

**QUAKE**
La conversione per Saturn

**GOLDENEYE**
La soluzione completa

La carica di giochi di guida (e altro) per N64
**DIDDY KONG RACING**
**TOP GEAR RALLY**
**F1 POLE POSITION**
**AUTOMOBILI LAMBORGHINI**
**SAN FRANCISCO RUSH**

## I TITOLI DI QUESTO MESE

Discworld II * Pandemonium 2 * Rampage World Tour
Maximum Force * Mace: The Dark Age * Power Soccer 2 * Shadow Master
Tetris Plus * Lethal Enforcers * Blast Corps * Moto Racer

THE OFFICIAL TOURING CAR VIDEO GAME

# TOCA TOURING CAR championship™

Toca Touring Cars vi mette alla guida delle macchine ufficiali del campionato Touring 1997. Al vostro fianco corrono piloti professionisti, pronti a lottare fino all'ultimo giro per aggiudicarsi un posto di prestigio nel campionato più impegnativo. Tutte le piste di Toca Touring sono state realizzate per riprodurre co[ fedeltà assoluta i veri tracciati (8 in totale, più alcuni segreti) in cui si corre il campionato ufficiale. Tutti i rilievi, le collinette e le curve danno lo stesso felling dei tracciati reali. La dinamica delle auto è poi qualcosa di fenomenale; derapate, sbandamenti e imbarcamenti sono tutti riprodotti in maniera eccelsa Scegli la tua scuderia per la quale correre e gettati a capofitto in Toca!

- Possibilità di gioco a due (split orizzontale o verticale su PSX)
- 8 scuderie di auto, con sponsor e nomi ufficiali del campionato 1977!
- Grafica strabiliante e giocabilità assoluta
- Supporto 3DFX nella versione PC
- Commento in italiano

OFFICIALLY LICENSED Auto Trader

Codemasters

PC CD-ROM

PlayStation

PlayStation

HALIFAX

www.halifax.it

*Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames*

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

© 1997 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters" is a trademark, being used under li... Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks of TOCA Limited and are being used under license b... "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

Nintendo Apple Commodore 3DO SONY Microsoft NEO-GEO SEGA ATARI IBM

# QUEEN computer SHOP

## software & games

www.queencomputer.it

# ...un varco per altre dimensioni.

Questo è la QUEEN COMPUTER SHOP:
un'enorme assortimento di videogiochi, console e accessori.
un'ampia selezione di software di cultura e intrattenimento,
educazione e multimediale su CD-ROM
tutto Microsoft home e professional.

**Oltrepassa il varco,**
vieni a trovarci e conoscerai nuovi mondi e nuove realtà virtuali.

## i più grandi negozi italiani dedicati al software e al videogioco

largo TURATI, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

corso FRANCIA, 3 - TORINO - telefono 011-4477040 • fax 011-4477041

via BERNASCONE, 16 - VARESE - telefono 0332-231611 • fax 0332-231162

BAESSO GRAFICA

# consolemania

70


**EDITORE:**

Xenia Edizioni S.r.l.
Via Carducci, 31
20123 Milano

**DIRETTORE RESPONSABILE:**

Roberto Ferri
ferri@digibank.it

**CAPO REDATTORE:**

Alessandro Rossetto
alexrossetto@digibank.it

**ASSISTENTE ALLA REDAZIONE:**

Marco Auletta
rulla@digibank.it

**REDATTORI:**

Alessandro Alziati, Alessandro Rossetto,
Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Christian Antonini,
Davide Corrado, Marco Auletta, Marco Prelini,
Massimo Nichini, Massimo Reynaud,
Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni,
Stefano Giorgi, Stefano Lisi, Thomas Mantero.

**SEGRETARIA DI REDAZIONE:**

Roberta Zampieri

**GRAFICA:**

Celasco Claudio

**REDAZIONE:**

Xenia
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel (02) 87.85.12 - Fax (02) 87.85.67

**FOTOLITO:**

Litomilano

**STAMPATORE:**

Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

**CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:**

Spaziotre
Piazzale Archinto, 920159 Milano
Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77

**DISTRIBUZIONE:**

ME.PE S.p.A.
Via G Carcano, 32
20141 Milano

**ABBONAMENTI E ARRETRATI:**

solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209
intestato a Xenia Edizioni S.r.l.
Via dell'Annunciata, 31
20121 Milano
tel. (02) 878511
Abbonamento: 11 numeri Lit. 60.000
arretrati il doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano


## IN QUESTO NUMERO


ANTEPRIMANIA NEWS 10

MADE IN JAPAN 24

RECENSIONI 32

TGM CORNER 126

ROGUE & ROLE 131

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 133

FACCE... RIDE 134

CONSOLIAMOCI 138

CONTROL YOUR CONSOLE 140

CYC SPECIALE GOLDENEYE 144

BOVAS' HARD CAFE' 158

# INDICE RECENSIONI

## NINTENDO 64


116 BLAST CORPS
123 DIDDY KONG RACING
38 DUKE NUKEM 3D
96 F1 POLE POSITION
102 LAMBORGHINI
78 MACE: THE DARK AGE
85 SAN FRANCISCO RUSH
107 TOP GEAR RALLY


## PLAYSTATION


32 BLOODY ROAR
51 DISCWORLD 2
46 EINHÄNDER
64 FIFA 98
112 LETHAL ENFORCERS
76 MAXIMUM FORCE
119 MOTO RACER
53 PANDEMONIUM 2
82 POWER SOCCER 2
91 SHADOW MASTER


## SATURN


41 ENEMY ZERO
59 QUAKE
71 RAMPAGE WORLD TOUR
98 TETRIS PLUS


# SIAMO TUTTI AMICI DEL PESCE - E DEI PESCATORI

Approfitto di un momento di pausa nell'impegnatissimo mese natalizio per redigere questo editoriale, che naturalmente vedrà la luce delle edicole solamente per Capodanno, o addirittura per l'Epifania...
E' una cosa inusuale, il fatto che scriva questo pezzo prima del termine della rivista, ma la situazione del materiale in questo momento, e l'inadeguata sistemazione dei vari fine settimana in questo mese, mi fanno prevedere che i prossimi giorni saranno veramente di fuoco e, una volta tanto, non ho voglia di scrivere le mie quattro righe mensili stanco e senza idee - senza idee magari sì ma riposato, almeno...
Vorrei innanzitutto presentare le mie scuse, assieme a quelle redazionali, a tutti quei pescatori che si sono sentiti offesi dal contenuto del Made in Japan del numero scorso, e che non se la sono sentita di essere indulgenti, come del resto chiedevo personalmente in una nota nella frase incriminata. Per essere sincero spesso e volentieri gli articoli di ConsoleMania sono scritti con spirito goliardico, scherzoso e non di rado autocritico - dopo tutto, chi meglio dei videogiocatori sa cosa voglia dire essere preso in giro, se non direttamente insultato, su pubblicazioni periodiche? - per cui, alla telefonata dell'Editore che mi riferiva una conversazione avvenuta con il Direttore di una rivista di pesca, sono rimasto alquanto stupito, per due motivi: in primo luogo non avrei mai pensato che fra i lettori di ConsoleMania ci fossero tanti pescatori; in secondo luogo non mi aspettavo che qualcuno si offendesse, specialmente tra coloro che ci leggono regolarmente e quindi conoscono il nostro approccio agli argomenti, sia quelli trattati di solito in queste pagine che quelli che invece non lo sono. Per cui tante scuse, cari pescatori, avete ragione: sia che apprezziamo o meno la vostra attività non abbiamo alcun diritto di insultarvi (anche se non era nostra intenzione farlo, o perlomeno farlo seriamente)...
Un inizio abbastanza magro per quanto riguarda questo 1998, o magari lo è solamente per noi che, incatenati da ferrei tempi editoriali, siamo costretti a redigere la rivista in un periodo in cui tutti sono occupati a prepararsi per il Natale e per tutte le incombenze, festive e consumistiche, che esso porta con sé. Fatto sta che, a un giorno dall'inesorabile e impietosa deadline, i titoli pervenutici sono ben pochi e lasciano scoperte un numero di pagine impressionante. Se così rimanesse la situazione, abbiate la pazienza di capirci per questo mese e di accettare un numero di pagine redazionali esiguo rispetto a quello a cui vi abbiamo (volentieri, in fondo il nostro lavoro ci piace) abituato.
Non mi rimane che augurarvi buona lettura, sperando sempre che in questo numero si riesca a non offendere nessuno...

Alex Rossetto

PS Incredibilmente, il Natale (la festa, non il signore che lavora per Rotolito Lombarda, senza il quale quello che facciamo noi rimarrebbe da noi e quello che fa Rotolito rimarrebbe da Rotolito) ci ha portato un po' di titoli all'ultimo momento (e se non lo sanno i poveri Duspa, Mao e Mirko...) e le pagine di redazionale sono tornate nei limiti consueti...

# INTERNET?
# HTML? JAVA?
## in 8 settimane!!?

# EUREKA!

## PROGRAMMARE in HTML & JAVA

## Diventare "web-master" in 8 settimane!

**Un corso interattivo formato CD rom, nel quale il maestro virtuale vi fa da guida e 'teacher', con tutorial a pieno schermo che vi permettono di seguire passo passo ogni lezione. L' interfaccia dinamica consente una facile navigazione dei tutorial e non occorre installare alcun software per poter usare la collana EUREKA!**

XENIA
EDIZIONI

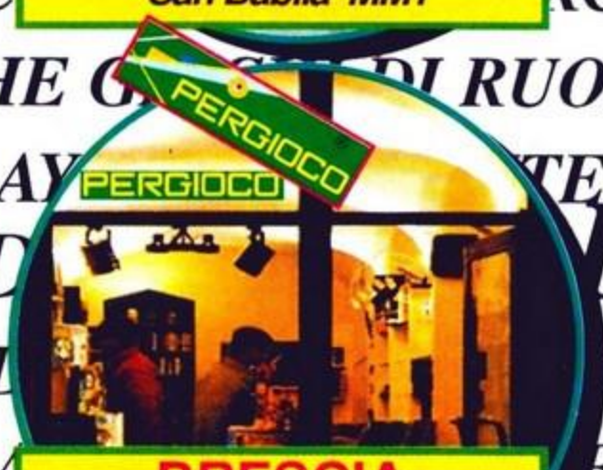
**Da Maggio, per otto settimane consecutive, nell'edicola sotto casa vostra.**
**(Se non trovate la collana "EUREKA!" nell'edicola vicino a casa vostra...TRASLOCATE!)**

# PERGIOCO®

**MILANO**
**via BORGOGNA 7**
*San Babila MM1*

**MILANO**
**via SAN PROSPERO 1**
*Cordusio MM1 ang. via Dante*

**MILANO**
**via ALDROVANDI**
*Lima MM1 ang. via Plinio*




**BRESCIA**
**via TRIESTE 4/A**
*angolo via X Giornate*

**ROMA**
**via degli SCIPIONI 109**
*Prati,Metro Ottaviano*

**LUGANO (CH)**
**q.re MAGHETTI 20**

**MONZA (MI)**
**via CAIROLI 5**
*angolo corso Milano*

**PAVIA**
**c.so CAIROLI 26/D**
*50 mt. dalle Torri Medievali*

**FIRENZE**
**viale LAVAGNINI 40**

# PERGIOCO® Point

**10 ANNI DI FELICE ESPERIENZA IN CRESCENDO.**
**A MILANO,ROMA,LUGANO,BRESCIA I NEGOZI PERGIOCO.**
**IL FRANCHISING E' PERGIOCO POINT A MONZA,PAVIA, FIRENZE.**
**Per il franchising, la tua scelta importante, entrare nel circuito di PERGIOCO.**
**Telefona allo 0338 / 7404680**

# PERGIOCO®

*I PREZZI COMPRENDONO IVA E POSSONO VARIARE. TUTTI I MARCHI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI.*

## VENDITA TELEFONICA Tel. 02 / 29524256

## PLAY STATION

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION | 299.000 |
| PLAYSTATION VALUE PACK | 349.000 |

## ACCESSORI PLAYSTATION

### cavi, connettori

| | |
|---|---|
| CAVO LINK | 19.900 |
| CAVO LINK SONY | 49.900 |
| CAVO PAL (RF-UNIT) | 34.900 |
| CAVO PAL SONY (RF-UNIT NR) | 49.900 |
| CAVO SCART EURO-AV | 84.900 |
| CAVO SCART | 24.900 |
| EXTENSION CABLE | 19.900 |
| MULTI TAP PLAYSTATION | 83.900 |

### joystick

| | |
|---|---|
| ARCADE STICK | 99.900 |
| DOMINATOR PS | 69.900 |
| MAX BIOGRIP | 39.900 |
| NAMCO ARCADE STICK | 99.900 |
| PROTECTOR GUN | 44.900 |
| SPECIALIZED JOYSTICK | 119.900 |
| THE MAXIMIZER | 74.900 |

### mouse

| | |
|---|---|
| MOUSE PLAYSTATION | 59.900 |

### joypad

| | |
|---|---|
| ACTIONPLAY | 29.900 |
| ASCII GRIP | 79.900 |
| ASCII PAD | 44.900 |
| CONTROL STATION PAD | 29.900 |
| CONTROLLER ANALOGICO | 59.900 |
| CONTROLLER ARAGORN | 29.900 |
| CONTROLLER ORIGINALE | 43.900 |
| CONTROLLER | 39.900 |
| CONTROLLER SONY | 43.900 |
| GAMEPAD ALPS INTERACTIVE | 79.900 |
| PRO PAD | 24.900 |
| STATION MASTER PAD | 39.900 |
| TRANSPLAY | 39.900 |
| ULTRAPLAY | 39.900 |

### pistole

| | |
|---|---|
| FAZOR PISTOLA | 69.900 |
| HYPER BLASTER | 64.900 |
| LUNAR GUN | 59.900 |

### schede di memoria

| | |
|---|---|
| MEMORY CARD SONY | 39.900 |
| MEMORY CARD SONY colorata | 39.900 |
| MEMORY CARD 12x | 74.900 |
| MEMORY CARD 1Mega | 29.900 |
| MEMORY CARD 2x | 49.900 |
| MEMORY CARD 32 Mega | 129.900 |
| MEMORY CARD 4Mega | 79.900 |

### volanti & pedaliere

| | |
|---|---|
| MAD CATZ VOLANTE PSX 2 | 129.900 |

PERGIOCO

## GIOCHI PLAYSTATION

### azione

| | |
|---|---|
| AGENT ARMSTRONG | 94.900 |
| BALL BLAZER | 94.900 |
| BATTLESPORT | 74.900 |
| BLAST CHAMBER | 79.900 |
| BLAZING DRAGONS | 59.900 |
| BUBBLE BOBBLE | 79.900 |
| BUBSY 3D | 79.900 |
| BUST A-MOVE 2 Platinum | 49.900 |
| CHEESY | 69.900 |
| CONTRA: LEGACY OF WAR | 79.900 |
| COURIER CRISIS | 89.900 |
| CRASH BANDICOOT 2 | 94.900 |
| CROC | 79.900 |
| CRUSADER NO REMORSE | 69.900 |
| DARKLIGHT CONFLICT | 74.900 |
| DESCENT | 49.900 |
| DIE HARD TRILOGY | 89.900 |
| DRAGON BALL Final Bout Giap | 124.900 |
| DYNASTY WARRIORS | 99.900 |
| DYNASTY WARRIORS Amer. | 99.900 |
| FADE TO BLACK Platinum | 49.900 |
| FELONY | 99.900 |
| FIGHTING FORCE | 99.900 |
| G-POLICE | 99.900 |
| GRAND THEFT AUTO | 89.900 |
| GRID RUN | 69.900 |
| GUNDAM Battle Masters Giap | 149.900 |
| HARD BOILED | 79.900 |
| HERCULES | 94.900 |
| HERCULES Amer. | 109.900 |
| INDEPENDENCE DAY | 99.900 |
| JERSEY DEVIL | 99.900 |
| JUDGE DREDD | 104.900 |
| KILLING ZONE | 69.900 |
| KURUSHI | 79.900 |
| LETHAL ENFORCERS | 104.900 |
| LOADED Platinum | 49.900 |
| LOST VIKINGS 2 | 79.900 |
| MAGIC BATTLEMAGE | 99.900 |
| MASS DESTRUCTION | 84.900 |
| NANOTEK WARRIOR | 79.900 |
| NUCLEAR STRIKE | 94.900 |
| ODDWORLD Abe's Oddysee Ita | 79.900 |
| OVERBOARD | 94.900 |
| PANDEMONIUM | 69.900 |
| PANDEMONIUM 2 | 89.900 |
| PARAPPA THE RAPPER | 79.900 |
| PSYCHIC FORCE | 94.900 |
| RAY STORM | 79.900 |
| RAYMAN Platinum | 49.900 |
| REAL BOUT Fatal Fury | 79.900 |
| RELOADED | 94.900 |
| RIOT | 74.900 |
| ROBOPIT | 64.900 |
| ROBOTRON X | 89.900 |
| SAMURAI SHODOWN III | 64.900 |
| SHOCKWAVE ASSAULT | 54.900 |
| SOUL BLADE | 79.900 |
| SPIDER | 59.900 |
| STARFIGHTER 3000 | 49.900 |
| STARWINDER | 99.900 |
| STEEL HARBINGER | 79.900 |
| STREET FIGHTER EX PLUS | 94.900 |
| SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO | 79.900 |
| SWAGMAN | 74.900 |
| TEKKEN 2 | 89.900 |
| TEKKEN Platinum | 49.900 |
| TEMPEST X3 | 79.900 |
| TETRIS PLUS | 99.900 |
| THE RAVEN PROJECT | 99.900 |
| TITAN WARS | 59.900 |
| TOMB RAIDER | 69.900 |
| TOMB RAIDER 2 | 99.900 |
| TOMB RAIDER, MEM. CARD, PAD | 119.900 |
| TOSHINDEN 3 | 94.900 |
| TUNNEL B1 | 69.900 |
| VIEWPOINT | 79.900 |
| WAR GODS | 99.900 |
| WING OVER | 99.900 |
| YUSHA Heaven's Gate | 99.900 |

### arcade corse

| | |
|---|---|
| AIR RACE | 94.900 |
| BURNING ROAD | 64.900 |
| CART WORLD SERIES Amer. | 99.900 |
| DESTRUCTION DERBY II | 89.900 |
| DESTRUCTION DERBY Platinum | 49.900 |
| EXPLOSIVE RACING | 84.900 |
| FORMULA 1 '97 | 99.900 |
| FORMULA KARTS Special Ed. | 94.900 |
| GRAND TOUR RACING Amer. | 99.900 |
| HARDCORE 4x4 | 89.900 |
| MICROMACHINES V3 | 89.900 |
| MONSTER TRUCKS | 99.900 |
| NASCAR 98 | 94.900 |
| NEED FOR SPEED | 84.900 |
| NEED FOR SPEED 2 | 89.900 |
| OFF WORLD INTERCEPTOR EX. | 49.900 |
| PEAK PERFORMANCE | 99.900 |
| PENNY RACERS 2 Giap | 94.900 |
| PORSCHE CHALLENGE | 79.900 |
| RAGE RACER | 89.900 |
| RAPID RACER | 94.900 |
| RAY TRACERS | 64.900 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 79.900 |
| ROAD RAGE | 94.900 |
| SPEEDSTER | 74.900 |
| SUPERSONIC RACER | 79.900 |
| TOCA TOURING RACING CAR | 99.900 |
| TOKYO HIGHWAY BATTLE | 74.900 |
| TOTAL DRIVING | 99.900 |
| V-RALLY | 79.900 |
| WIPE OUT Platinum | 49.900 |

### arcade virtuali

| | |
|---|---|
| ALIEN TRILOGY Platinum | 49.900 |
| ASSAULT RIGS | 69.900 |
| BLAM! MACHINE HEAD | 59.900 |
| CARNAGE HEART | 79.900 |
| DARK FORCES | 74.900 |
| DESCENT 2 | 74.900 |
| DISRUPTOR | 59.900 |
| DUKE NUKEM 3D | 109.900 |
| EXHUMED | 64.900 |
| MECHWARRIOR 2 | 79.900 |
| PAX CORPUS | 94.900 |
| PO'ED | 84.900 |
| REBEL ASSAULT II | 99.900 |
| SLAMSCAPE | 79.900 |
| THE LOST WORLD Jurassic Park 2 | 79.900 |
| THE NOTE | 94.900 |
| TIME CRISIS + Pistola | 149.900 |
| WING COMMANDER III | 79.900 |
| WING COMMANDER IV | 89.900 |

### pilotaggio

| | |
|---|---|
| ACE COMBAT 2 | 94.900 |
| AIR COMBAT Platinum | 49.900 |
| BLACK DAWN | 89.900 |
| STRIKE POINT | 89.900 |
| TEST DRIVE 4 | 94.900 |
| TEST DRIVE OFF ROAD | 74.900 |

### avventure

| | |
|---|---|
| BROKEN SWORD 2 | 94.900 |
| BROKEN SWORD Italiano | 89.900 |
| CASTLEVANIA Sinphony Night | 99.900 |
| DEVIL'S DECEPTION | 94.900 |
| DISCWORLD 2 | 94.900 |
| EXCALIBUR 2555 A.D. | 89.900 |
| FINAL FANTASY VII | 99.900 |
| FINAL FANTASY VII Amer. | 139.900 |
| KING'S FIELD | 79.900 |
| LEGACY OF KAIN | 69.900 |
| LEGACY OF KAYN + CONTR. | 99.900 |
| RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT | 79.900 |
| ROSCO McQUEEN | 94.900 |
| SENTIENT | 74.900 |
| SUIKOIDEN Man.Ita | 94.900 |
| VANDAL HEARTS | 99.900 |

### sport

| | |
|---|---|
| 4-4-2 | 79.900 |
| ACTUA SOCCER 2 | 99.900 |
| ACTUA SOCCER Club Edition | 69.900 |
| ACTUA SOCCER Platinum | 49.900 |
| ALL STAR SOCCER '97 | 74.900 |
| BREAK POINT TENNIS | 89.900 |
| FIFA '97 | 54.900 |
| FIFA 98 | 94.900 |
| JONAH LOMU RUGBY | 79.900 |
| MADDEN NFL '98 | 99.900 |
| MOTO RACER | 94.900 |
| NAMCO SOCCER PRIME GOAL | 79.900 |
| NBA LIVE '96 | 69.900 |
| NBA LIVE 98 | 94.900 |
| NHL 98 | 94.900 |
| NHL FACE OFF '97 | 59.900 |
| PGA TOUR 98 | 94.900 |
| POWERPLAY HOCKEY | 69.900 |
| ROAD RASH Platinum | 49.900 |
| SPACE JAM | 59.900 |
| SUPER FOOTBALL CHAMP | 99.900 |
| SUPERSTAR SOCCER DELUXE | 49.900 |
| SUPERSTAR SOCCER PRO | 89.900 |
| TENNIS ARENA | 99.900 |
| TRACK & FIELD Platinum | 49.900 |

### strategia

| | |
|---|---|
| A IV EVOLUTION GLOBAL | 79.900 |
| ALLIED GENERAL | 99.900 |
| COLONY WARS | 99.900 |
| COMMAND & CONQUER | 84.900 |
| RED ALERT | 94.900 |
| SIM CITY 2000 | 99.900 |
| TRANSPORT TYCOON | 79.900 |
| WARCRAFT II | 89.900 |
| WARHAMMER Shadow Horned Rat | 99.900 |
| X-COM Enemy Unknown | 64.900 |

PERGIOCO

## SATURN

| | |
|---|---|
| SATURN | 299.000 |

## ACCESSORI SATURN

### adattatori & cavi

| | |
|---|---|
| ADATTATORE 6 GIOCATORI | 84.900 |
| CAVO SCART | 21.900 |
| EXTENSION CABLE | 15.900 |
| EXTENSION CABLE | 19.900 |

### joystick & pad

| | |
|---|---|
| CONTROL PAD ORIGINALE | 59.900 |
| EXPLORER PRO JOYPAD | 24.900 |

## CONSEGNE CON CORRIERE IN TUTTA ITALIA

# PERGIOCO®

## CONSEGNE CON CORRIERE IN ITALIA

| | |
|---|---|
| INFRARED CONTROL PAD | 99.900 |
| JOYPAD ST-2 | 29.900 |
| JOYPAD ST-4 | 39.900 |
| RACING CONTROLLER | 39.900 |
| TERMINATOR | 44.900 |
| VOYAGER | 49.900 |

### volanti & pedaliere

| | |
|---|---|
| ARCADE RACER | 129.900 |
| VOLANTE VRF-1 | 129.900 |

## GIOCHI SATURN

### azione

| | |
|---|---|
| ALIEN TRILOGY | 79.900 |
| BATTLE STATIONS | 94.900 |
| BLAST CHAMBER | 94.900 |
| BLAZING DRAGONS | 79.900 |
| CHAOS CONTROL | 69.900 |
| COSMIC CARNAGE | 49.900 |
| CRUSADER NO REMORSE | 69.900 |
| CRYPT KILLER | 99.900 |
| DARK SAVIOR | 99.900 |
| DARKLIGHT CONFLICT | 99.900 |
| DIE HARD TRILOGY | 59.900 |
| DUKE NUKEM | 109.900 |
| FIGHTING VIPERS | 59.900 |
| HEXEN | 94.900 |
| IRON MAN X/O | 89.900 |
| JEWELS OF THE ORACLE | 89.900 |
| JOHNNY BAZOOKATONE | 69.900 |
| KEIO 2 | 84.900 |
| KRAZY IVAN | 99.900 |
| MAGIC CARPET | 84.900 |
| MECHWARRIOR 2 | 79.900 |
| MIGHTY HITS | 69.900 |
| NIGHTS | 59.900 |
| PANDEMONIUM | 109.900 |
| QUAKE | 109.900 |
| RESIDENT EVIL | 114.900 |
| ROBOPIT | 64.900 |
| SHINING THE HOLY ARK | 109.900 |
| SKY TARGET | 79.900 |
| SONIC R | 114.900 |
| SOVIET STRIKE | 79.900 |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 89.900 |
| STORY OF THOR 2 | 59.900 |
| SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO | 79.900 |
| TETRIS PLUS | 99.900 |
| TOMB RAIDER | 69.900 |
| TOSHINDEN URA | 59.900 |
| TUNNEL B1 | 79.900 |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | 89.900 |
| VIRTUA COP 2 | 59.900 |
| VIRTUA FIGHTER KIDS | 39.900 |
| WARCRAFT II | 99.900 |

### corse e sport

| | |
|---|---|
| ATHLETE KINGS (DECATHLON) | 59.900 |
| EURO '96 | 54.900 |
| HI-OCTANE | 79.900 |
| MADDEN NFL '97 | 49.900 |
| MADDEN NFL '98 | 99.900 |
| MANXT TT SUPERBIKES | 99.900 |
| NBA LIVE 97 | 59.900 |
| PGA TOUR GOLF '97 | 94.900 |
| SEGA RALLY | 59.900 |
| SEGA TOURING CAR | 109.900 |
| WORLDWIDE SOCCER '97 | 59.900 |
| WORLDWIDE SOCCER '98 | 114.900 |

## NINTENDO 64

NINTENDO 64 PAL Italiano 279.000

## ACCESSORI NINTENDO 64

### adattatori, cavi

| | |
|---|---|
| CAVO SCART STEREO A/V | 29.900 |
| EXTENSION CABLE | 15.900 |
| RF SET Cavo Antenna TV | 49.900 |
| CONVERTITORE UNIVERSALE | 34.900 |
| VIBRA-PACK | 39.900 |

### joystick & pad

| | |
|---|---|
| DUAL JOYSTICK | 99.900 |
| CONTROLLER COLORATO | 59.900 |
| CONTROLLER ORIGINALE | 54.900 |
| TRIDENT PAD | 49.900 |
| TRIDENT PRO PAD | 64.900 |

### schede di memoria

| | |
|---|---|
| MEMORY CARD 1 MEGA | 29.900 |
| MEMORY CARD 1 MEGA | 29.900 |
| MEMORY CARD 16x | 69.900 |
| MEMORY CARD 256K | 19.900 |
| MEMORY CARD 4x | 59.900 |
| MEMORY CARD GIAP | 29.900 |
| MEMORY CARD ORIGINALE | 29.900 |

### volanti & pedaliere

| | |
|---|---|
| MAD CATZ VOLANTE 2 | 139.900 |
| PER4MER ULTRA 64 | 159.900 |

## GIOCHI NINTENDO 64

### azione & avventura

| | |
|---|---|
| BLAST CORPS | 129.900 |
| CLAYFIGHTER 63 1/3 | 149.900 |
| DARK RIFT Amer. | 129.900 |
| DOOM 64 | 159.900 |
| DOOM 64 Amer | 149.900 |
| F1 POLE POSITION 64 | 144.900 |
| GOLDEN EYE 007 | 129.900 |
| GOLDEN EYE 007 Americano | 129.900 |
| HEXEN | 159.900 |
| HEXEN Amer. | 149.900 |
| KILLER INSTINCT | 129.900 |
| LYLAT WARS + Vibra-Pak | 159.900 |
| MACE The Dark Age Amer. | 149.900 |
| MARIO 64 | 99.900 |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY | 159.900 |
| PILOT WINGS | 129.900 |
| STAR WARS SHADOWS EMPIRE | 144.900 |
| TROUBLE MAKERS GO GO Giap | 99.900 |
| TUROK Dinosaur Hunter | 149.900 |

### pilotaggio & corse

| | |
|---|---|
| EXTREME G | 149.900 |
| F1 POLE POSITION 64 | 144.900 |
| HUMAN GRAND PRIX Giap | 119.900 |
| MARIO KART 64 | 109.900 |
| MRC Multi Racing Championship | 159.900 |
| PILOT WINGS | 129.900 |
| TOP GEAR RALLY Americano | 159.900 |
| WAVE RACE | 114.900 |

### sport

| | |
|---|---|
| DIDDY KONG RACING | 129.900 |
| EXTREME G | 149.900 |
| FIFA 64 | 109.900 |
| HUMAN GRAND PRIX Giap | 119.900 |
| LAMBORGHINI 64 | 159.900 |
| MARIO KART 64 | 99.900 |
| MRC Multi Racing Champ. Jap | 99.900 |
| MRC Multi Racing Champ. | 159.900 |
| NBA HANG TIME | 159.900 |
| PRO BASEBALL Giap+MEM. C. | 99.900 |
| SUPERSTAR SOCCER 64 | 159.900 |
| WAVE RACE | 99.900 |
| WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY | 159.900 |

## PERGIOCO SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| SUPER NINTENDO | 189.900 |
| SUPER NINTENDO+MARIO ALL STARS | 209.900 |
| SUPER NINTENDO+TETRIS/DR.MARIO | 199.900 |

## ACCESSORI SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| ALIMENTATORE | 19.900 |
| SUPER GAME BOY | 94.900 |
| CAVO SCART | 19.900 |
| CONTROLLER joypad | 34.900 |
| SPRINT PAD SN joypad | 29.900 |
| SUPER ADVANTAGE joypad | 59.900 |

## GIOCHI SUPER NINTENDO

### azione & avventura

| | |
|---|---|
| BATTLECLASH | 59.900 |
| BUGS BUNNY Rabbit Rampage | 119.900 |
| DIDDY KONG QUEST D. Kong 2 | 99.900 |
| DIXIE KONG Donkey Kong 3 | 129.900 |
| DONALD IN MAUI MALLARD | 89.900 |
| DONKEY KONG COUNTRY | 119.900 |
| GHOUL PATROL | 69.900 |
| HEBEREKE'S POPOON | 49.900 |
| JURASSIC PARK Chaos Continue | 124.900 |
| KIRBY'S FUN PACK | 99.900 |
| LUCKY LUKE | 99.900 |
| MR. DO! | 54.900 |
| MS. PAC-MAN | 54.900 |
| PUZZLE BOBBLE | 109.900 |
| SECRET OF EVERMORE | 119.900 |
| SUPER MARIO ALL STARS | 69.900 |
| SUPER MARIO WORLD | 64.900 |
| THE JUNGLE BOOK | 99.900 |
| THE LION KING | 94.900 |
| TINTIN IN TIBET | 99.900 |
| TOY STORY | 124.900 |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | 119.900 |
| WILD GUNS | 99.900 |
| WORMS | 139.900 |
| YOSHI'S ISLAND Mario 2 | 99.900 |

### corse e sport

| | |
|---|---|
| 90 MINUTES | 109.900 |
| OLYMPIC SUMMER GAMES | 114.900 |
| SUPER MARIO KART | 79.900 |
| SUPER TENNIS | 49.900 |

## PERGIOCO GAME BOY

| | |
|---|---|
| ALIMENTATORE DA AUTO | 10.000 |
| ALIMENTATORE GB POCKET | 49.900 |

## GIOCHI GAME BOY

### azione & avventura

| | |
|---|---|
| 4 IN 1 FUNPACK VOLUME II | 49.900 |
| ALADDIN | 54.900 |
| ALLEYWAY | 29.900 |
| BUBBLE BOBBLE Part 2 | 54.900 |
| CASPER | 59.900 |
| DONKEY KONG | 49.900 |
| DONKEY KONG LAND | 54.900 |
| DONKEY KONG LAND 2 | 59.900 |
| DONKEY KONG LAND 3 | 59.900 |
| DUCK TALES | 54.900 |
| DUCK TALES 2 | 54.900 |
| GARGOYLE'S QUEST | 59.900 |
| HERCULES | 74.900 |
| IL GOBBO DI NOTRE DAME | 69.900 |
| KILLER INSTINCT | 39.900 |
| KIRBY'S STAR STACKER | 54.900 |
| MARIO & YOSHI | 29.900 |
| MICKEY MOUSE 5 | 54.900 |
| MICROMACHINES | 49.900 |
| MOLEMANIA | 49.900 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 49.900 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 74.900 |
| PINOCCHIO | 49.900 |
| POCAHONTAS | 69.900 |
| STREET FIGHTER 2 | 54.900 |
| SUPER BATTLE TANK | 39.900 |
| SUPER MARIO LAND | 29.900 |
| SUPER MARIO LAND 2 | 49.900 |
| SUPER MARIO LAND 3 Warioland | 49.900 |
| SUPER RETURN OF JEDI | 79.900 |
| TETRIS | 29.900 |
| TETRIS PLUS | 59.900 |
| THE JUNGLE BOOK | 54.900 |
| THE LION KING | 54.900 |
| VEGAS STAKES | 69.900 |

### corse e sport

| | |
|---|---|
| BIG HURT BASEBALL | 59.900 |
| F1 RACE | 49.900 |
| FERRARI GRAND PRIX CHALL. | 54.900 |
| GOLF KONAMI | 59.900 |
| LAMBORGHINI AMER.CHAL. | 49.900 |
| MADDEN NFL '96 | 59.900 |
| NBA ALL STARS | 59.900 |
| RIDDICK BOWE BOXING | 69.900 |
| STREET RACER | 54.900 |
| SUNSOFT GRAND PRIX | 49.900 |
| TRACK & FIELD | 59.900 |

## VENDITA TELEFONICA Tel. 02 / 29524256

# ANTEPRIMA

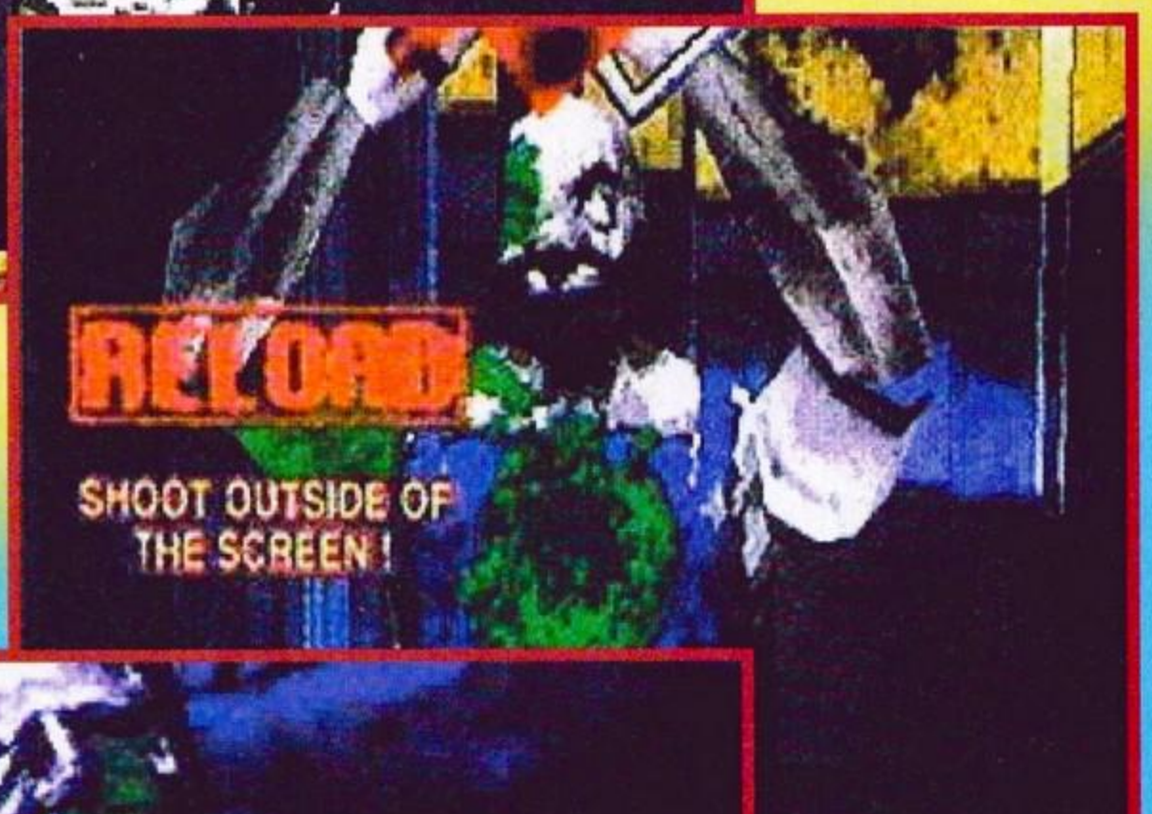
***Ore 20.20.00: "Duspa, andiamo a Bedonia a vedere Elenoire Casalegno?".***
***Ore 20.20.01: "In batta".***
***Ore 20.21.00: "Salutooo!".***

***A cura di un Mao che dovrebbe farsi curare***

*State pronti a entrare...*

## ... NELLA CASA DEL MORTO

**Saturn**




**La versione per Saturn del popolare shoot 'em up House Of The Dead sta lentamente venendo sviluppata negli uffici della AM2. La conversione si differenzierà dall'originale grazie alla presenza di molteplici strade che portano a differenti finali e due diverse trame per i due giocatori. Se tutto va come deve andare, cosa sulla quale non metterei la mano sul fuoco, House Of The Dead verrà pubblicato dalla Sega verso marzo, ovviamente in Giappone. Intanto beccatevi altre simpatiche foto e cominciate a tremare...**

*Tecmo aggressiva...*

## ... CON QUEGLI OCCHI DA ANGELO

**Playstation**

Angel Eyes è il titolo del nuovo beat 'em up prodotto dalla Tecmo, dopo Dead Or Alive, e sviluppato esclusivamente per Playstation. Si tratta, a differenza del titolo citato poc'anzi, di un picchiaduro bidimensionale che ricorda decisamente un manga (anzi, potrebbe anche esserlo, ma a me i manga non sono mai piaciuti più di tanto, se si fa eccezione per qualche cosa...) come stile...
Angel Eyes è già stato pubblicato in sala giochi, ma la versione casalinga si avvarrà di tre modalità di gioco differenti e piuttosto intriganti.
La storia del gioco? Siete sicuri di volere proprio sapere il background di un picchiaduro? Va bene, l'avete voluto voi... Otto angeli devono cercare di stabilire chi tra loro diventerà un santo: per venire a capo della situazione, decidono di prendere in prestito il corpo di altrettante ragazzine e prendersi a botte. Il vincente diventerà un santo! Sinceramente, sono basito...

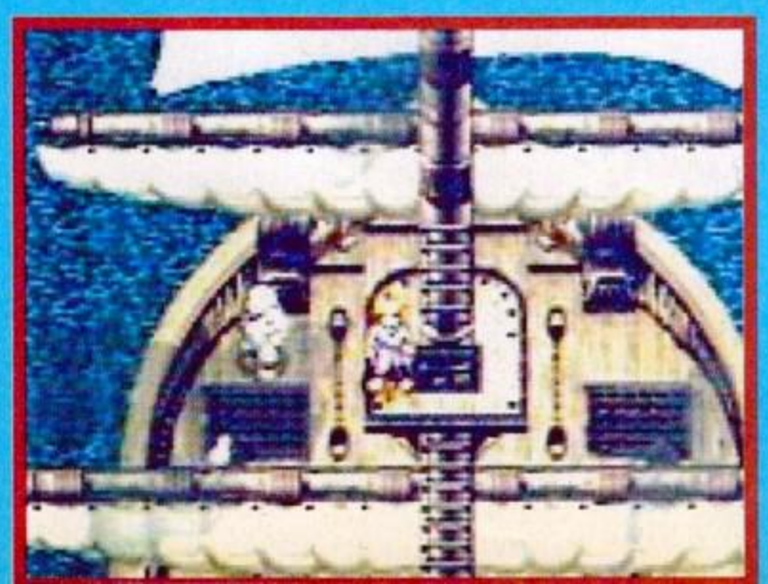



*La Working Design ritarda...*

## ALUNDRA IS ON THE WAY!

**Playstation**

Dopo l'animata disputa che ha visto il talentuoso gruppo Working Design (Albert Odyssey) abbandonare la Sega a causa di alcune incomprensioni di livello organizzativo, tutti si attendono molto da Alundra, il primo RPG sviluppato da questa software house esclusivamente su Playstation. Il gioco, previsto per la penultima settimana di dicembre, è stato posticipato a tre di gennaio, data dell'uscita ufficiale... Chiamatela come volete, ma non mi sembra una politica di mercato molto saggia, ritardare l'uscita di un gioco così tanto atteso a dopo Natale... Mah, comunque sia, spero proprio che i Working Design abbiano fatto esperienza con gli errori di Albert Odyssey per donarci un RPG degno di questo nome...



### LA FINAL FANTASY MANIA DILAGA

La Sony ha annunciato che Final Fantasy VII ha venduto più di un milione di copie in Nord America. Il capolavoro della SquareSoft ha inoltre contribuito ad aumentare la popolarità degli RPG in tutto il mondo esterno al Giappone (dove è il genere più venduto e amato dai fan...). La febbre provocata dal titolo ha messo subito sull'attenti i videoludomani, anche in vista delle nuove imminenti produzioni firmate Square: Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics, Chocobo's Mysterious Dungeon.
Nel frattempo la Eidos (famosissima per avere lanciato il fenomeno Lara Croft), ha annunciato che ha acquistato i diritti per la conversione su Personal Computer che, come vi avevo già anticipato diversi mesi fa (come me la tiro...), sarà nativa per 3Dfx, una scheda grafica accelerata che ricorda molto le prestazioni del Nintendo 64 (blinear filtering, mip-map, fogging, z-buffering). Non vedo l'ora.

### POWERPLAY DELLA NINTENDO

I possessori di Nintendo 64 saranno felici di sapere che la Acclaim a febbraio rilascerà NHL Breakaway '98, un diretto concorrente per quella mezza ciofeca di Wayne Gretzky Hockey (non l'ho visto ma le voci che girano sono talmente insistenti...).
Le novità per questa nuova simulazione di hockey giunta alla sua ennesima incarnazione (la EA Sports in questo senso ha fatto scuola), riguarderanno l'altezza dei vari giocatori, il dettaglio delle divise e delle mazze (ehm, nessuna battuta, please), oltre al supporto per l'oramai diffusissimo Rumble Pak. Tutte le caratteristiche della versione rimarranno inalterate (licenza della NHL/NHLPA, squadre internazionali, infortuni e via discorrendo).

### LA GAMETEK RISCHIA LA BANCAROTTA

La Gametek, nota software house inglese, rischia la bancarotta a causa degli ultimi bilanci non proprio positivi a causa anche di perdite notevoli. Proprio la prima settimana di dicembre, la Gametek aveva rilasciato Wheel Of Fortune (la nostra Ruota della Fortuna) per Nintendo 64 e Jeopardy è in fase di approvazione da parte del colosso nipponico. Il tanto atteso Robotech: Crystal Dreams è ancora in fase embrionale e non si sa ancora di preciso

quando e se mai lo vedremo.
Insomma, visti i titoli in cantiere, il futuro per la Gametek sembra tutto fuorché roseo...

## PSX VENDE UN MILIONE DI COPIE!

La console della Sony ha venduto un numero record di copie lo scorso mese (novembre) negli Stati Uniti: tra il 2 e il 29 sono state piazzate 1 milione di copie che si vanno a sommare ai più di cinque milioni di giochi venduti tutti nel mese di novembre, per una media di cinque giochi a sistema.
La base di Playstation che si trovano nelle case dei consumatori statunitensi si aggira intorno ai sei milioni e mezzo di unità, più di qualsiasi altra console a 32 o a 64 bit. La Sony è molto fiduciosa di poter riuscire a superare i sette milioni di console vendute a dicembre. Staremo a vedere...

## IL DURAL CAMBIA NOME

La console della nuova generazione, il famigerato Dural della Sega, ha cambiato definitivamente nome in Katana. Il motivo di questo cambiamento è presto detto: pare che nei laboratori della Sega, i tecnici che lavoravano al vecchio progetto Black Belt, hanno usato parecchie volte questo nome per riferirsi al nuovo hardware e hanno assicurato che questo sarà il nome definitivo della console (sarà, ma io preferivo Dural...).
Ed è sempre più insistente lo zampino della NEC nello sviluppo della console, tant'è che molti si aspettano un doppio marchio NEC/Sega sulla console finale...

## ASSALTO STELLARE!

La SIMS ha annunciato che, il 26 febbraio, il Saturn potrà avere a disposizione un nuovo titolo, il dimenticato Stellar Assault prodotto a suo tempo su 32X (che brutta fine...).
Il gioco, per chi non se lo ricorda, era uno shoot 'em up tridimensionale ricco di texture, filmati di intermezzo e tutte quelle cose che se un tempo potevano lasciare tutti a bocca aperta, oggi sono diventati routine...

## IL RITORNO DI FORMULA ONE

"Probabilmente vuole provocare un incidente". Sì, diplomatico. La pubblicazione di Formula One CE, recensito dall'ampolloso Duspa qualche mese fa, è incappata in un disdicevole equivoco:

*Square alla ribalta*

## LA VIA DEL GUERRIERO

**Playstation**

Final Fantasy VII ha spalancato le porte del mercato alla Square, una buona software house che nel giro di poco tempo si è guadagnata fama e credito, grazie appunto alla realizzazione di quello che è l'RPG per eccellenza. Qualcuno pensava che la software house con radici in Giappone, oramai piantate saldamente anche in America, avrebbe cominciato a vivere di rendita in seguito al successo a dir poco planetario riscontrato con il settimo capitolo della saga. E invece alla Square hanno imparato che, per sopravvivere nell'affollatissimo galeone videoludico, bisogna sapere colpire e stupire in ogni momento: non c'è da meravigliarsi quindi se dopo lo splendido Einhander che trovate recensito in questo stesso numero, la mole di titoli in uscita nei mesi a venire è qualcosa di realmente impressionante.

Un esempio? Parasite Eve, Xenogears, Soukaigi, Front Mission 2, Front Mission Alternative, Chocobo Mysterious Dungeon, Final Fantasy Tactics e, dulcis in fundo, Bushido Blade 2.

Ed è proprio di quest'ultimo che mi accingo a parlarvi, anche perché il primo capitolo si era rivelato forse un po' troppo elitario come target: solo gli appassionati delle arti marziali reali erano riusciti ad apprezzare l'ottimo picchiaduro, che faceva delle regole e della morale del Bushido il suo punto di forza. Niente combattimenti frenetici alla Soul Edge quindi, ma confronti tra maestri di spada seguendo le rigide regole di quest'arte marziale. Sinceramente sono un asino per quanto riguarda le arti marziali, però il mio lavoro, alla fin della fiera, rimane solamente quello di segnalare l'uscita di questo nuovo titolo, previsto per marzo... O no?

*La Takara non demorde...*

## CANTIAMO TUTTI IN CHORO, CANTIAMO TUTTI IN CHORO, CANTIAMO TUTTI IN CHORO

**Playstation**

Un titolo più imbecille faccio fatica a ricordarmi di averlo scritto da quando redigo queste pagine, ma che ci volete fare, l'aria di Milano riesce a mettermi addosso quell'euforia (oooohh) che improvvisamente mi fa sentire una forza dentro che neanche io so come... Comunque, al di là degli sproloqui del sottoscritto, state leggendo queste righe per saperne di più di Choro Q 3, la terza volta della Takara nell'ambito dei giochi di corsa per Playstation. Personalmente non ho mai apprezzato più di tanto lo stile a metà tra il demenziale e il serio della serie (e dai, oggi proprio non riesco a mettere in piedi delle frasi piacevoli da leggere) e se vi dico che il più grande estimatore dei due Choro Q era Raffo, ho già detto praticamente tutto...

Beh, che dire di questo Choro Q 3? Prima di tutto che sarà bello vasto e per trovare le cento macchinine idiote integrate nel gioco vi ci vorrà parecchio tempo, idem con patate per quanto riguarda tutti gli upgrade. Secondo di tutto, Choro Q 3, verrà pubblicato dalla Takara verso febbraio o giù di lì...

*Un gradito ritorno...*

## LA KONAMI RIPARTE DALLA C

**Playstation**

Qualche tempo fa, sulle press release rilasciate dalla Konami, capeggiava un gioco molto, ma molto particolare. Il suo nome? Semplicemente C. Finalmente alla Konami si sono decisi a svelare l'arcano e la C non indica nient'altro che un nuovo capitolo nella leggendaria serie di Contra. Il gioco, il cui titolo non è ancora stato definito in via del tutto ufficiale, sarà prodotto dallo stesso gruppo responsabile di Contra: Legacy Of War (uhm, questo non è quello che si chiama propriamente un buon biglietto da visita...), ma non è questo un buon motivo per non aspettarsi un gran gioco.

Alla fin della fiera, quello che conta veramente è che questo nuovo Contra, o come diavolo si chiamerà, arriverà verso marzo: le foto che vedete fanno riferimento a una versione completa al 30 %.

la FIA aveva proibito la vendita e la distribuzione del gioco poiché violava il diritto di copyright. Insomma, pare che la Psygnosis non avesse regolarmente acquistato i diritti della federazione automobilistica professionistica. Gran cagnara e ritiro di tutte le copie di Formula One CE dai negozi di tutto il mondo. La situazione è durata poco più di una settimana e l'otto di dicembre la software house di Liverpool ha raggiunto un accordo la Formula One Administration per l'utilizzo di usare il logo sulle attuali copie di Formula One e per tutti i futuri prodotti fino al 2001. Ma come si fa, mi chiedo io?

## DIDDY KONG FA UNA STRAGE

La Nintendo Of America ha recentemente dichiarato che per la fine del 1997 avrà venduto la bellezza di cinque milioni di giochi per la propria console a 64 bit, una cifra mai vista in un periodo di dodici mesi (ma se si pensa che da un recente sondaggio, la Nintendo gode di una popolarità superiore a qualsiasi label discografica, canale televisivo e major cinematografica...).
Diddy Kong Racing è già diventato il gioco più venduto della storia degli Stati Uniti con 800000 unità nel periodo di due settimane in cui è stato messo in commercio... Ci si aspetta che, entro una settimana, Diddy Kong Racing eguaglierà i record di vendita stabiliti da Super Mario 64, Star Fox 64, Mario Kart 64, e Goldeneye 007. Nessuna altra produttrice di software al mondo concluderà l'annata con un singolo gioco che abbia venduto più di un milione di copie (see... E Final Fantasy VII dove lo mettiamo?).

## LE SOFTWARE HOUSE HANNO UN CUORE GRANDE GRANDE

Una singolare ma apprezzabile iniziativa natalizia promossa da due grandi software house per privilegiare i ragazzini poveri: per ogni copia venduta di prodotti della Blue Byte USA, verranno devoluti due dollari alla Marine Corps Reserve Toys per la Fondazione Tots (la cifra massima sarà di cinquemila dollari e l'iniziativa sarà valida dal primo dicembre fino alla fine del mese...).
Ogni anno sono molteplici le famiglie americane costrette a non potere comprare regali per i propri figli a causa della precarietà economica del bilancio casalingo e, grazie all'iniziativa della Fondazione Tots, il corpo dei Marines distribuisce ogni anno regali a quattro

milioni di bambini circa. Se desiderate avere maggiori informazioni al riguardo, visitate il sito web http://www.toysfortots.org.
L'unica cosa che mi viene in mente davanti a questa lodevole iniziativa è: perché non avviene una cosa del genere anche in Italia? Personalmente penso che, proporzionata a una grande nazione come l'America, l'Italia abbia un maggior numero di famiglie povere con relativa prole, ma nessuno qui da noi si è mai preoccupato di affrontare una situazione del genere. Anzi, abbiamo un governo che mette a disposizione l'incentivo sull'acquisto di un auto nuova per poi bombardare il felice possessore di una macchina nuova con dei super bolli spaventosi, campando le scuse che tanto non si pagherà più la SIAE per l'autoradio (solo in Italia succede...) e la marca della patente. Scusate lo sfogo [non hai nemmeno la patente, cosa te la prendi a fare... NdAlex].
Passiamo a un'altra iniziativa nata dalla collaborazione tra la Make-A-Wish Foundation (letteralmente Fondazione Esprimi un Desiderio) e la Capcom, che hanno deciso di esaudire la richiesta di un bambino americano di otto anni malato di cancro. Quale? Quella di fare un giro negli uffici della gigantesca software house...
Il povero ragazzino ha potuto così vedere concretizzati i suoi sogni: una gita nel luogo dove vengono fabbricati gli oggetti del desiderio dei videludomani di tutta la Terra, una torta di Mega Man (il suo idolo), gadget provenienti dal Giappone e la possibilità di potere giocare in anteprima all'imminente Mega Man Neo, previsto per fine aprile.
La Make-A-Wish Foundation è un'organizzazione senza profitto il cui unico obiettivo è quello di concretizzare i sogni di bambini, di età compresa tra i due anni e mezzo e i diciotto, affetti da malattie mortali...

## VIRTUA TRE: NO AL SATURN

Durante una recente intervista, Steve Hutchins, CEO della Sega Of America, ha dichiarato che Virtua Fighter 3 non vedrà mai la luce su Saturn. E con questo abbiamo definitivamente spezzato le gambe a tutti coloro che nutrivano un po' di speranza di vedere la conversione di questo grandissimo picchiaduro anche sulla propria console... In poche parole, l'imminente avvento del Dural/Katana (che secondo voci indiscrete, verrà equipaggiato anche con un modem interno, il che farà per forza di cose lievitare il prezzo iniziale della console...), sta definitivamente chiuden-

*La scommessa della Altron*

## PARAPPA RAPPA SU SATURNO

**Saturn**

Parappa The Rapper ha riscosso un successo che è andato oltre ogni più rosea aspettativa della Sony, e sinceramente anche nostro. E quando un concept diventa vincente è inevitabile che qualcuno tenti di emularlo in qualche modo, no? Perciò alla misconosciuta Altron hanno ben pensato di "clonare" il buffo cane rap e di creare un videogioco per Saturn più o meno sulla stessa falsariga...
Jungle Rhythm, questo il nome del gioco, dovrebbe essere già nei negozi giapponesi al momento in cui starete leggendo queste righe: nei panni della farlocchissima Vanilla dovrete rappare come in Parappa The Rapper a suon di musica premendo i pulsanti a tempo...

*L'ora di mitologia*

## IL NINTENDO 64 SOTTO ZERO

**Nintendo 64**

**Dopo i controversi pareri ottenuti con Mortal Kombat Mythologies su Playstation, la Midway è pronta a trasferire il suo ultimo lavoro (se si escludo San Francisco Rush) anche sul potente Nintendo 64. Le differenze a livello grafico tra le due versioni saltano subito all'occhio dalle fotografie (davvero spettacolari, bisogna ammetterlo), mentre la struttura di gioco dovrebbe rimanere sostanzialmente invariata. Sinceramente, Mortal Kombat Mythologies su Playstation mi era piaciuto abbastanza e non vedo l'ora di poter fare la recensione per Nintendo 64. Quando? Ancora non si sa...**

*La Ocean si getta sul Nintendo 64*

## SEI UN BUFFONE!

**Nintendo 64**

**Dopo il buio periodo di transizione terminato con l'acquisto da parte dei francesi della Infogrames, la software house inglese Ocean è pronta a svelare al mondo i suoi piani di conquista e più precisamente la sua line-up per il Nintendo 64.**

**Oltre ai già noti Fighter's Destiny, Wetrix, UEFA Soccer e Mission: Impossible, la Ocean ha aggiunto un nuovo titolo alla sua già nutrita schiera. Si tratta di Jest, un simpatico arcade adventure sviluppato dai britannici Curved Logic, nel quale il giocatore dovrà vestire i panni di un giullare, molto simile al protagonista di Pandemonium, che dovrà affrontare la solita pappardella di livelli pieni zeppi di nemici e trappole, con l'unico scopo di conquistare l'armonia dell'universo (utopia).**
**Jest è previsto per la pubblicazione intorno ad aprile, sia in America che in Europa: per una volta, i Giapponesi staranno a guardare...**

**do ogni prospettiva futura al Saturn. Intanto noi continuiamo ad aspettare con fiducia Virtua Striker. Ovviamente il primo...**

### ARRIVA L'M2, MA E' UNA FINTA

**Al Digital Media World, una fiera informatica svoltasi da 26 al 28 di novembre in Giappone, la Panasonic ha finalmente svelato il suo M2. La ex console (perché proprio di un progetto fallimentare si tratta) è stata mostrata al pubblico e alla Panasonic hanno comunicato ufficialmente che l'ibrido verrà impiegato nelle applicazioni da ufficio, come la rappresentazione grafica di parti meccaniche, estensioni per applicazioni di realtà virtuale e via dicendo. Sebbene siano stati messi in mostra anche dei videogiochi, la Panasonic ha puntualizzato che questi non verranno mai messi in commercio. L'M2 come console è ufficialmente morto. Avanti un altro...**

### SONY E NAMCO: SODALIZIO IN CG

**I Dream Pictures Studios, una compagnia cofondata da Namco, SCEI e la Polygon Pictures hanno aperto una nuova succursale ad Ariake, vicino a Tokyo. Ciascuno sviluppatore avrà a propria disposizione un Macintosh dell'ultima generazione e una stazione Silicon Graphics. Il progetto segreto alla quale la DPS sta lavorando, unendo le forze con una sussidiaria di Santa Monica, è un film in computer grafica del quale ancora si sa poco e nulla (altrimenti che progetto segreto sarebbe?). Gli studios stanno lavorando anche a un sacco di altre produzioni nel campo del multimediale del quale vi daremo maggior informazioni in un futuro prossimo...**

### LA SUNSOFT PENSA GIÀ ALL'ANNO PROSSIMO

**Mentre i videogiocatori di tutto il mondo stanno attendendo con ansia la pubblicazione dell'attesissimo Chameleon Twist, la Sunsoft ha già messo in cantiere un nuovo titolo per il prossimo Natale (e per prossimo intendo nel 1998!). Sebbene le specifiche siano ancora tutte da svelare, l'unica cosa certa è che, come per Chameleon Twist, alla Sunsoft si appoggeranno nuovamente alla Japan System Supply che si occuperà dello sviluppo del titolo.**
**All'anno prossimo allora...**

# Buone Feste

**Amici del Gioco**
CORSO ROMA 48 • 10024 MONCALIERI

**Ordinare è facile:**
✓puoi telefonare al 011/606.89.19
✓puoi faxare al 011/606.89.85
✓parli Internhet: E-MAIL:AMICI @ INRETE.IT

**APERTI ANCHE DOMENICA**

**PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA**

**SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI**

## PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48 • Moncalieri • TORINO

TAMAGOTCHI DISPONIBILE

**IMPORTANTE!!!**
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

**RITIRO E PERMUTA dell'USATO**

## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO OFFERTA | |
| ACC JOYPAD PAL | L. 49.000 |
| ACC LINK CABLE PAL | L. 39.000 |
| ACC MEMORY CARD PAL | L. 39.000 |
| ACC MOUSE PAL | L. 59.000 |
| ACTUA SOCCER 2 | L. 89.000 |
| AIR RACE | L. 89.000 |
| BREAKPOINT TENNIS 2 | TELEFONARE |
| BROKEN SWORD | L. 89.000 |
| BROKEN SWORD 2 | L. 92.000 |
| BUBBLE BOBBLE 2 | TELEFONARE |
| BUGGY | TELEFONARE |
| BUST A MOVIE III | L. 69.000 |
| CARMAGEDDON | TELEFONARE |
| CARNAGE HEART | L. 69.000 |
| CASTELVANIA | L. 95.000 |
| COLONY WARS | L. 89.000 |
| CONSTRUCTOR | TELEFONARE |
| CRASH BANDICOOT | OFFERTA |
| CRASH BANDICOOT 2 | L. 92.000 |
| CROC | TELEFONARE |
| DARKLIGHT CONFLICT | L. 79.000 |
| DEATHTRAP DUNGEON | TELEFONARE |
| DIE HARD TRYLOGY | L. 79.000 |
| DISCWORLD 2 | L. 89.000 |
| DUKE NUKEM 3D | OFFERTISSIMA |
| F 1 | L. 96.000 |
| FATAL FURY | L. 79.000 |
| FIFA '97 | L. 65.000 |
| FIFA '98 | L. 92.000 |
| FINAL FANTASY VII | TELEFONARE |
| FORMULA 1 '97 | OFFERTISSIMA |
| FORMULA KARTS | L. 89.000 |
| G POLICE | L. 89.000 |
| GRAN TOUR RACING | TELEFONARE |
| HERCULES | L. 89.000 |
| INDIPENDENCE DAY | L. 79.000 |
| INT. SUPER STAR SOCCER PRO | L. 95.000 |
| JACK NICKLAUS | TELEFONARE |
| JOYPAD | L. 35.000 |
| K1 LEGEND KICK BOXING | TELEFONARE |
| MARVEL SUPER HEROES | L. 89.000 |
| MECHWARRIOR 2 | OFFERTISSIMA |
| METAL GEAR SOUND | TELEFONARE |
| MICROMACHINE 3D | L. 92.000 |
| MONSTER TRUCK | L. 92.000 |
| MOTO RACER | L. 92.000 |
| NAGANO WINTER OLYMPICS 98 | TELEFONARE |
| NBA LIVE 97 | L. 59.000 |
| NHL 97 | L. 59.000 |
| NIGHTMARE CREATURES | L. 92.000 |
| NUCLEAR STRIKE | L. 89.000 |
| ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI | L. 92.000 |
| PANDEMONIUM | L. 79.000 |
| PANDEMONIUM 2 | L. 89.000 |
| PARAPPA THE RAPPA | L. 79.000 |
| PAX CORPUS | L. 92.000 |
| POWER SOCCER 2 | TELEFONARE |
| PSYCHIC FORCE | L. 79.000 |
| RAGE RACER | L. 92.000 |
| RAPID RACER | L. 89.000 |
| RED ALLERT | OFFERTISSIMA |
| RESIDENT EVIL DIRECTORS | L. 89.000 |
| RIVEN | TELEFONARE |
| ROAD RASH 3D | TELEFONARE |
| ROSCO McQUEEN | TELEFONARE |
| SENIBLE SOCCER 2000 | L. 92.000 |
| SINDACATE WARS | L. 85.000 |
| SOUL BLADE | L. 92.000 |
| SUI KODEN | L. 92.000 |
| SUPER PANG COLLECTIONS | TELEFONARE |
| STEEL REIGN | TELEFONARE |
| STREET FIGHTER EX 3D | L. 89.000 |
| TEST DRIVE 4 | TELEFONARE |
| TEKKEN 2 | L. 92.000 |
| THE LOST WORLD | L. 92.000 |
| THE NEED FOR SPEED II | L. 85.000 |
| THEME HOSPITAL | TELEFONARE |
| TIME CRISIS + PISTOLA | L. 149.000 |
| TOCA TOURING CAR | OFFERTA |
| TOMB RAIDER | L. 69.000 |
| TOMB RAIDER 2 | L. 95.000 |
| TOTAL DRIVING | OFFERTISSIMA |
| TOTAL NBA '97 | L. 79.000 |
| TRASPORT TYCOON | L. 89.000 |
| V-RALLY | OFFERTISSIMA |
| V. VOLLEY | TELEFONARE |
| VANDAL HEARTS | L. 95.000 |
| WAR KRAFT 2 | L. 79.000 |
| Z | TELEFONARE |

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

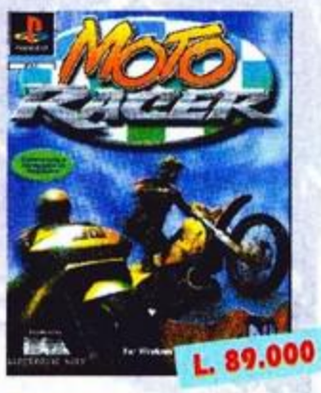
PlayStation

**PLATINUM DA L. 42.000**

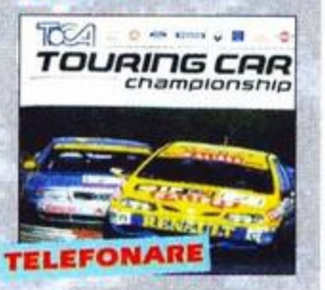
AIR COMBAT PLAT - BUST A MOVIE 2 PLAT - FADE TO BACK PLAT - FIFA 96 PLAT - ACTUA SOCCER PLAT - INT. TRACK & FIELD - LOADED PLAT - ALIEN TRILOGY PLAT - RIDGE RACER PLAT - RAYMAN PLAT - TEKKEN PLAT - TOSHIDEN PLAT - WIPEOUT PLAT - DESTRUCTION DARBY PLAT - THE NEED FOR SPEED - TRUE PINBAL - RIDGE RACER REVOLUTION - INT. TRACK&FIELD

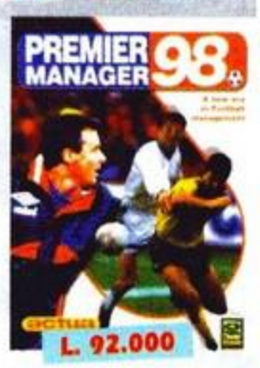
**VASTO ASSORTIMENTO USATO SUPERNINTENDO E MEGADRIVE a partire da L. 39.000**

**PLAYSTATION + TOMB RAIDER L. 365.000**



**METAL GEAR SOLID**
**TELEFONARE**



**OFFERTISSIME DI NATALE**

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

## SEGA SATURN

| | | |
|---|---|---|
| ACC SATURN CONSOLE | | OFFERTA |
| ACC ADATTATORE UNIVERSALE | L. | 59.000 |
| ACC. JOYPAD | L. | 49.000 |
| ATLANTIS | | TELEFONARE |
| BUST A MOVIE 3 | | TELEFONARE |
| BUSTER BROS | | TELEFONARE |
| COMMAND & CONQUER | L. | 89.000 |
| CRIPT KILLER | | TELEFONARE |
| CROC | | TELEFONARE |
| DARKLIGHT CONFLICT | L. | 89.000 |
| DRAGON BALL Z 2 | | TELEFONARE |
| DUKE NUKEM 3D | L. | 99.000 |
| FIFA '98 | | TELEFONARE |
| FIGHTING FORCE | L. | 99.000 |
| FORMULA KARTS | | TELEFONARE |
| JURASSIC PARK | | TELEFONARE |
| LAST BRONX | | TELEFONARE |
| LOST WORLD | | TELEFONARE |
| MANX TT | L. | 89.000 |
| MARVEL SUPER HEROES | | TELEFONARE |
| MICROMACHINE V3 | L. | 99.000 |
| NBA LIVE 98 | | TELEFONARE |
| NFL QUOTERB. 98 | | TELEFONARE |
| PANDEMONIUM | L. | 89.000 |
| RAYMAN | L. | 69.000 |
| RESIDENT EVIL | L. | 99.000 |
| SEGA TOURIN CAR | | TELEFONARE |
| SONIC JAM | | TELEFONARE |
| SONIC R | | TELEFONARE |
| SYBDACATE WARS | | TELEFONARE |
| VIRTUA COP 2 | L. | 69.000 |
| VIRTUAL FIGHTER 2 | L. | 69.000 |
| VIRTUAL RANCING | L. | 59.000 |
| WAR KRAFT 2 | L. | 89.000 |
| WIPE OUT 2097 | L. | 89.000 |
| WORLD WIDE SOCCER 97 | L. | 69.000 |
| WORLD WIDE SOCCER 98 | | OFFERTA |
| X-MEN | L. | 59.000 |

CONTATTACI PER LE SUPER OFFERTE CHE POSSIAMO FARTI E PER LE NOVITÀ USA SUL MERCATO DI QUESTO MESE.
**ATTENZIONE:** I GIOCHI CON IL SIMBOLO (S) VICINO SONO TITOLI NOVITÀ ANCHE PER IL SATURN.

## NINTENDO 64

## NINTENDO 64

| | | |
|---|---|---|
| ACC. MEMORY CARD | L. | 49.000 |
| ACC. MEMORY CARD 1 MB | L. | 59.000 |
| ACC. JOYPAD ORIGIN. | L. | 49.000 |
| BIO FREAKS | | TELEFONARE |
| BLAST CORP | L. | 139.000 |
| CCAY FIGHTER 63 1/3 | | TELEFONARE |
| CLOK TOWER | | TELEFONARE |
| DARK RIFT | | DISPONIBILE |
| DIDDYS KONG RACING | | TELEFONARE |
| DOOM 64 | L. | 119.000 |
| DUKE NUKEM 64 | | TELEFONARE |
| EXTREME G | L. | 149.000 |
| FIFA '98 | | TELEFONARE |
| FIFA SOCCER | L. | 99.000 |
| GOLDEN EYE | L. | 119.000 |
| HEXEN | | TELEFONARE |
| INT. SUPER STAR SOCCER 64 | L. | 149.000 |
| JOHN MADDEN | | TELEFONARE |
| KILLER INSTICT | L. | 159.000 |
| YOSHI ISLAND | | TELEFONARE |
| LAMBORGHINI A. C. | | TELEFONARE |
| LIVEWORD SOCCER (JAP) | | TELEFONARE |
| MACE THE DARK AGE | L. | 169.000 |
| MARIO KART | L. | 109.000 |
| MISSIONE IMPOSSIBILE | | TELEFONARE |
| MISTIF MAKERS | | TELEFONARE |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY | L. | 169.000 |
| MULTI RACING CHAMPIONSHIP | L. | 139.000 |
| NAGANO WINTER OLYMPICS 98 | | TELEFONARE |
| NBA PRO 98 | | TELEFONARE |
| POWER LEAGUE (USA) | | TELEFONARE |
| REV LIMITS | | TELEFONARE |
| STAR FOX | L. | 159.000 |
| STAR WARS | L. | 129.000 |
| STAR WING | | TELEFONARE |
| SUB ZERO (USA) | | TELEFONARE |
| SUPER MARIO 64 | L. | 109.000 |
| TETRISPHERE | | TELEFONARE |
| TOP GEAR RALLY | L. | 139.000 |
| TUROK | L. | 149.000 |
| VOLANTE + PEDALI | L. | 139.000 |
| ULTYRA SOCCER | | TELEFONARE |
| WAVE RACER | L. | 109.000 |
| WAYNE GRETZKY 3-D HOCKEY | L. | 139.000 |




# ANTEPRIMANIA

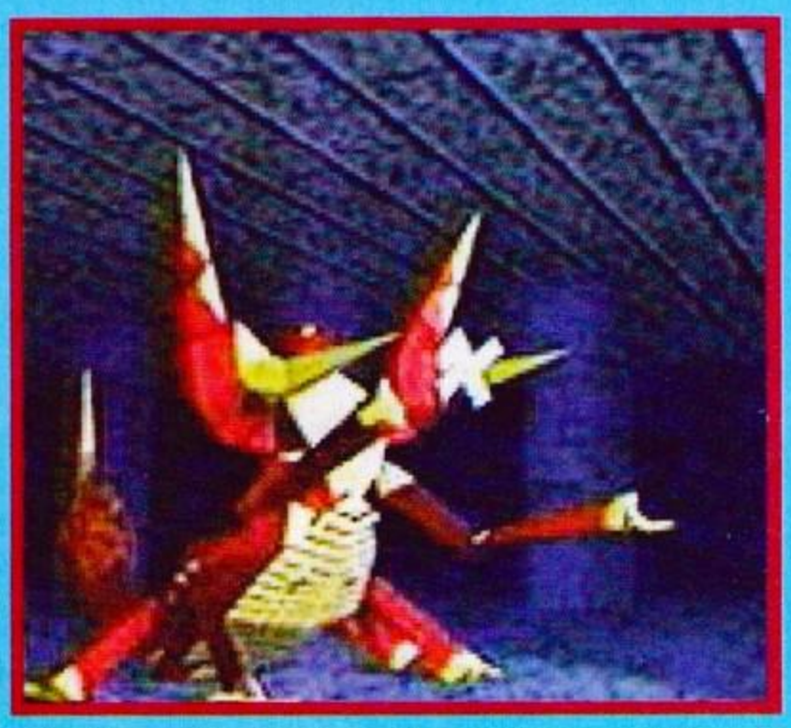
*Castlevania va in treddì*

## IL MIO NOME E' BELMONT, SIMON BELMONT...

**Nintendo 64**

**L'universo videoludico è cresciuto con i Mario, i Megaman e i Castlevania, su questo non c'è dubbio... Siccome i primi due titoli hanno già goduto di un restyle grafico e comunque si sono già incarnati sulle console a 32 bit, è giusto che anche Castlevania possa assumere una nuova identità e, dopo il successo clamoroso ottenuto con Castlevania: Symphony Of The Night per Playstation, la Konami tenta il colpo gobbo con la pubblicazione di Castlevania 64 (o Dracula 64 che dir si voglia...). Il gioco, previsto per la fine del 1998, vi vedrà ancora nei panni del cacciatore di vampiri Simon Belmont (ridatemi Alucard!)[scusa, ma Belmont non si chiamava Richter? NdAlex] che per l'occasione si muoverà più o meno come Mario, ma avrà a disposizione anche un campionario di mosse non indifferenti come l'utilizzo della frusta alla Indiana Jones per evitare trappole...**

**Si vocifera anche che alla Konami abbiano pensato di inserire un'opzione che riguarda il giorno e la notte, ma ancora non si sa bene quale sia l'utilizzo (magari come in Legacy Of Kain...). Insomma, le foto fanno comunque ben sperare, anche se il gioco è ben lungi dall'essere terminato: conoscendo le capacità dei programmatori della Konami comunque, c'è da aspettarsi che anche questa decima reincarnazione del vampiro digitale riuscirà perfettamente...**



## LA HUDSON SALUTA IL NINTENDO 64

Beh, non è proprio così visto che le intenzioni della giapponesissima Hudson non sono quelle di abbandonare le produzioni per il Nintendo 64: il titolo fa riferimento a una decisione presa dalla software house di annullare la pubblicazione di un RPG per la console della Nintendo, una notizia che ha letteralmente sconcertato tutti gli amanti di questo genere.
Kindaichi Shonen no Jikenbo, questo il nome del titolo "annullato" ispirato a un famosissimo manga giapponese, sarebbe stato il primo RPG firmato dalla Hudson per il Nintendo 64 e in assoluto il primo di questo genere per questa console. Il progetto è stato annullato parecchio tempo fa, ma alla Hudson non si sono assolutamente presi la briga di comunicarlo alla stampa specializzata. Ora l'unico RPG in cantiere per il Nintendo 64 rimane il gioco della Imagineer, Mahou Seiki Eruteru (che tradotto molto volgarmente dovrebbe significare "Una storia ecologica in un secolo magico" e non sto scherzando..) e la THQ proverà a portare il gioco anche in occidente prima di giugno '98, con il nome di Quest 64.

## SAN FRANCISCO RUSH: GIÀ PRONTO IL SEGUITO

Pare che l'ultima produzione della Midway, pubblicata di recente in America, e in arrivo in questi giorni in Italia, sia il miglior gioco di guida disponibile ora come ora per Nintendo 64. A sorpresa la Midway e l'Atari hanno ammesso che è già in cantiere la lavorazione del seguito. Smentito invece il titolo provvisorio che doveva essere Rush: The Rock.

## PSX IN AMERICA

Un'ultima carrellata veloce veloce su tutti i titoli che dovrebbero vedere la luce per la console Sony in America a partire dal mese di gennaio: ovviamente, queste uscite non si riferiscono al mercato europeo e comunque possono essere soggette a variazioni delle quali non siamo in alcun modo responsabili...

**GENNAIO 1998**

| | |
|---|---|
| Lands of Lore | Virgin Interactive |
| Ninja | Eidos |
| Mace The Dark Age | Midway Home Ent. |
| Midnight Run | Konami |
| ReBoot | Electronic Arts |
| Vivid Racing | Ubi Soft |
| Rayman II | Ubi Soft |

*Una carrellata su tutti i titoli cestistici che ci attendono nei prossimi mesi...*

## SPECIALE BASKET

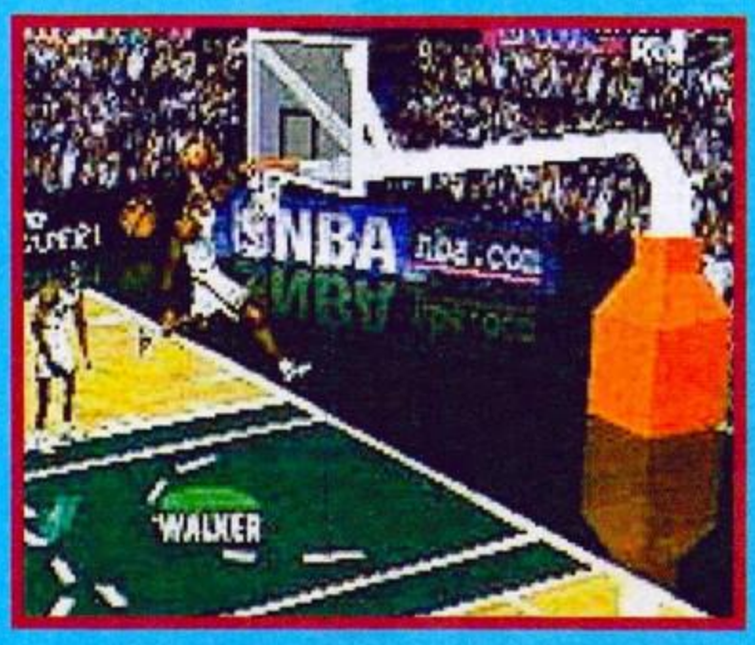
### NBA FASTBREAK '98

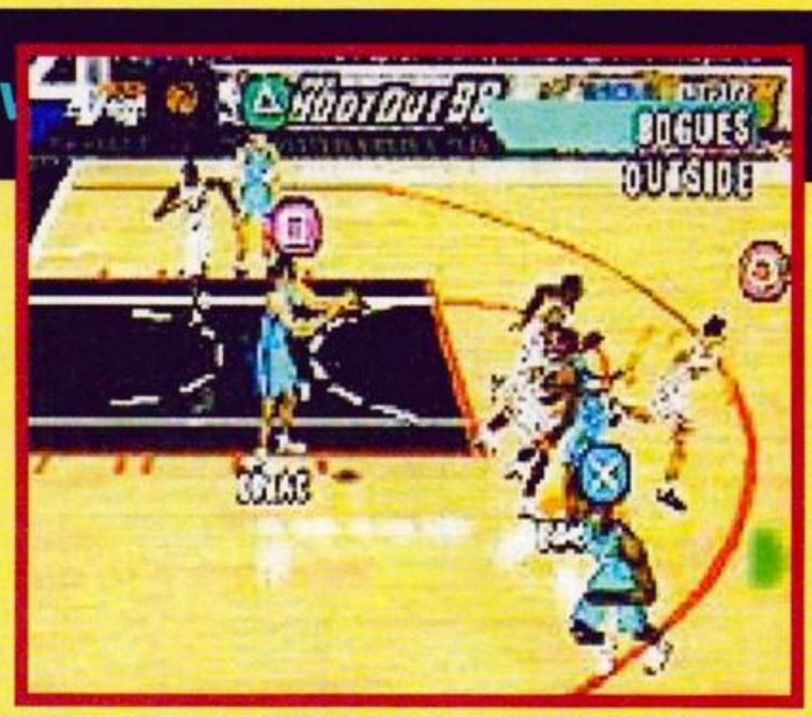
Liberatasi dal giogo pesante della Acclaim che era riuscita a debilitare anche una splendida produzione come NBA Jam (a

mio avviso peggiorato di versione in versione...), la Midway ora ritenta la strada del basket con NBA Fastbreak, originariamente intitolato NBA Hardwood Heroes, un gioco arcade cinque contro cinque sviluppato dai Visual Concepts. Saranno presenti tutte le 29 squadre dell'NBA e tutti i giocatori (esclusi quelli provvisti delle proprie licenze personali come Jordan, Barkley e O'Neal). A febbraio per Nintendo 64 e Playstation.

### NBA SHOOTOUT '98 (TOTAL NBA '98)

Puntuale come ogni anno, arriverà il capostipite delle nuova generazione delle simulazioni cestistiche, NBA Shootout '98 (nome con il quale è conosciuto negli Stati Uniti) o meglio conosciuto qui da noi come Total NBA. Pubblicato e come al solito sviluppato dalla Sony, Total NBA quest'anno troverà un sacco di concorrenti più che validi: oltre al bello NBA Live '98 (già nei negozi), ci saranno anche i vari NBA Fastbreak e NBA In The Zone! Chi la spunterà? A gennaio, ovviamente su Playstation...




### NBA IN THE ZONE '98

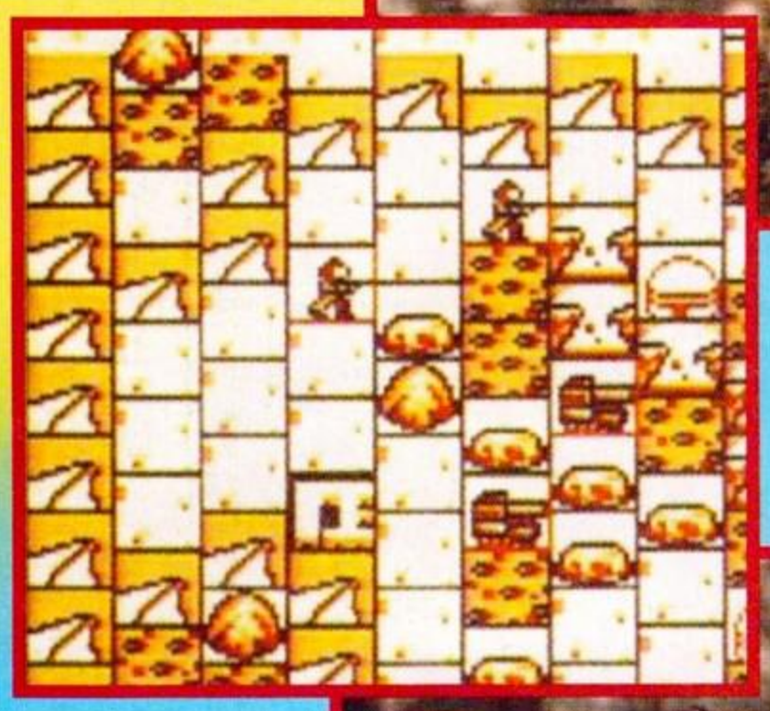
Ultimo titolo di questa carrellata veloce veloce è NBA In The Zone '98, anche lui discendente di una tradizione che oramai va avanti da anni in casa Konami. Previsto per Nintendo 64, almeno inizialmente, NBA In The Zone '98 sembra davvero bello e, nel corso dei mesi trascorsi dal suo primo annuncio da parte della software house giapponese, è migliorato davvero moltissimo (potere dell'antialias, che riesce a nascondere anche le magagne più evidenti...). Anche lui è previsto per gennaio...
Come dire, ne vedremo delle belle!

*Chi se lo ricorda?*

## LA REINCARNAZIONE DI MILITARY MADNESS

**Playstation, Gameboy**

La risposta alla domanda di cui sopra è scontata: nessuno. Nemmeno io, dall'alto della mia enciclopedica cultura videoludica sono riuscito a farmi tornare alla mente il famigerato Military Madness (per Turbo Graf-x 16), ma siccome le mie fonti di informazioni sono davvero molteplici, sono riuscito a scoprire che Nectaris è la versione '98 del suddetto... Alla fine di febbraio, questo antico strategico di guerra potrà contare quindi sue due nuovissimi sequel, rispettivamente per Playstation e Gameboy (quest'ultima con le sedici mappe originali per PC Engine più altrettante originali e quarantaquattro disegnate dagli utenti per un concorso tenutosi qualche mese fa...).



| | |
|---|---|
| Cardinal Syn | SCEA |
| Blasto | SCEA |
| Dead or Alive | Tecmo |
| Clayfighter Extreme | Interplay |
| Exodus | SCEA |
| Jack Nicklaus Golf | Acclaim |
| Deathtrap Dungeon | Eidos |
| Wild 9 | Playmates Interactive |
| Formula 1 Lankhor | Eidos |
| Tecmo Super Bowl 2 | Tecmo |
| Road Rash 3D | Electronic Arts |
| TNN Motorsports 4X4 2 | ASC Games |
| San Francisco RUSH Extreme Racing | Midway |
| Carom Shot | Ascii |
| Riven | Acclaim |
| Power Soccer 2 | Psygnosis |
| Nagano Olympics | Konami |
| Batman & Robin | Acclaim |
| NBA: In The Zone '98 | Konami |
| **FEBBRAIO 1998** | |
| Apocalypse | Activision |
| Metal Gear Solid | Konami |
| TNN Bass Fishing '97 | ASC Games |
| X-Men: Children of the Atom | Acclaim |
| Pitfall 3D | Activision |
| Heavy Gear | Activision |
| **MARZO 1998** | |
| Tekken 3 | Namco |
| Forsaken | Acclaim |
| **APRILE 1998** | |
| The Dark Half | THQ Inc. |
| **MAGGIO 1998** | |
| Resident Evil 2 | Capcom |
| **GIUGNO 1998** | |
| Shadow Master | Psygnosis |
| Psybadek | Psygnosis |
| Constructor | Acclaim |

### KALISTO MISTERIOSA

Pare che la Kalisto, dopo il grandissimo successo riscosso con l'ottimo Nightmare Creatures, in uscita in Italia alla fine di gennaio [già, fu spostato dopo la nostra recensione... NdAlex] stia già lavorando a un ipotetico seguito nei suoi uffici di Bordeaux. La notizia non è ancora stata resa ufficiale, ma il pubblico non può fare altro che incrociare le dita e sperare bene.
Altre voci, abbastanza insistenti, insinuano che alla Kalisto siano in contatto con la Nintendo per un'eventuale conversione di Nightmare Creatures (64?).

*Il conto alla rovescia è cominciato...*

## TEKKEN MENO 5

**Playstation**

Sì, proprio così, la conversione di Tekken 3 da parte della Namco sta procedendo a gonfie vele. Durante una recente fiera giapponese la Namco ha mostrato una versione in lavorazione di Tekken 3 che, preso atto che uscirà a maggio, si sta avvicinando sempre di più.
Ora come ora la conversione è ben lungi dall'essere completa, ma chiunque l'abbia visto è rimato a bocca aperta: sembra la versione arcade!
Noi non possiamo certo sbilanciarci, ma una cosa è certa: in questi mesi, non sarete i soli a contare...

*Finalmente, Fatal Fury!*

## IL SATURNO FURENTE

**Saturn**

**Dopo mesi e mesi di rinvii, notizie incerte e tutte queste simpatiche cosucce, la SNK ha finalmente annunciato che a metà dicembre (cioè domani per me)[domani la metà dicembre sarà già passata da te giorni, visto che sei in ritardo con la consegna delle news... NdAlex], in Giappone verrà finalmente rilasciato Fatal Fury Real Bout Special, ennesimo capitolo di una delle saghe di picchiaduro più amate di tutti i tempi. Come il precedente Fatal Fury, anche questo utilizzaerà la Ram Cart da 1 Mb. Ancora non si sa nulla di versioni extranipponiche.**

*Un sequel attesissimo*

## VIVA IL VIRTUALE!

**Saturn**

**Sicuramente Virtual On è stato un gioco di combattimento davvero rivoluzionario, nel bene e nel male... Anche se qui da noi il Netlink non è mai arrivato e, probabilmente, non arriverà mai, Virtual On ha riscosso un grandissimo successo e la cosa che più impressionava era la grafica pulita e semplicemente spettacolare.**
**Ora la Sega ha annunciato che**

**Virtual On 2 è attualmente in lavorazione presso i propri studi è da prendere con le pinze, se non altro perché non si ha la minima idea (e secondo me non ce l'hanno nemmeno i programmatori, ma questo è un altro discorso...) di quando potrà mai uscire tale capolavoro di tecnica. Se non ci credete, guardate pure le foto e sbavate allegramente...**

*La seconda volta della UbiSoft*

## IL NINTENDO MEGLIO DELL'MMX?

**Nintendo 64**

**Pod, un gioco di corse futuristico visto su PC quasi un anno fa, verrà convertito anche su Nintendo 64 grazie alla UbiSoft. Inizialmente, Pod era stato concepito come il primo gioco per funzionare esclusivamente sui processori Intel della nuova generazione, i famigerati MMX (dei processori basati sulla tecnologia Pentium e la cui unica differenza sta nel numero delle istruzioni interne del processore, circa cinquanta in più, quasi tutte destinate alle applicazioni multimediali...).**

**La scommessa della UbiSoft, ora, è quella di riuscire a convertire il titolo (tra le altre cose supportato dalla 3Dfx, la scheda grafica accelerata per personal computer che emula gli effetti grafici del Nintendo 64, giusto per farla breve...) e dal canto mio non posso che sperare che la trasposizione non si limiterà a essere una riscrittura del codice da adattare a una nuova macchina, ma una nuova versione riveduta e corretta del vecchio Pod. Ancora però, non si sa nulla sulla data di pubblicazione ufficiale...**

*Eutechniyx di corsa*

## IL RITORNO DELLE MICROMACHINES?

**Playstation**

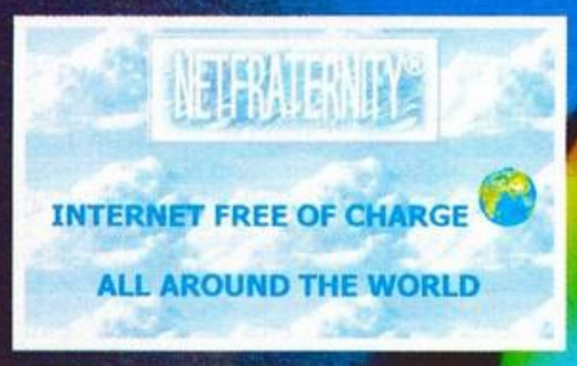
**Pubblicato dalla Ocean e sviluppato dai talentuosi programmatori della Eutechnyx, conosciuti al mondo come i creatori del leggendario MicroMachines per Super Nintendo, Motormash è il nome del prossimo gioco di guida che arriverà sulle nostre Playstation entro brevissimo tempo.**

**Insomma, a distanza di così tanto tempo, MicroMachines V3 pare avere trovato finalmente un avversario in grado di toglierli la palma di miglior gioco multiplayer e di guida. Alla Eutechnyx hanno passato la bellezza di diciotto mesi nei propri studi per creare un gioco che potesse in qualche modo dare la paga a MMV3, anche se i programmatori hanno rifiutato ogni paragone.**

**Quaranta ambientazioni differenti, replay con diverse angolazioni, sfondi texturizzati, multiplayer fino a quattro giocatori contemporaneamente (e il multitap per otto?), dodici personaggi: questi, molto sinteticamente, sono i numeri di Motormash, un gioco destinato a far parlare di sé per parecchio tempo...**

# Ma com'è possibile?

Non siete ancora utenti Internet?!? Non avete nemmeno un'e-mail e non ne capite un tubo di HTML, WEB e FTP? Vorreste almeno saperne di più? Allora INTERNET TRAVELER vi aspetta in edicola. Ogni mese potrete trovare una marea di informazioni dedicate esclusivamente a questo affascinante mondo, con la risposta a tutte le domande che un "principiante" potrebbe porsi. A cosa serve? Come si "naviga"? Quanto costa? Domande apparentemente comuni, ma che troveranno sempre un'adeguata risposta sulla nostra testata. Scoprirete anche tutti i segreti della rete delle reti: come leggere un qualsiasi quotidiano italiano o straniero senza spendere una lira. Come fare una telefonata all'altro capo del mondo sfruttando Internet e pagando semplicemente il costo di una banale urbana. Quali programmi è possibile atuitamente e dove.




Come uare un acquisto on-line di un qualsiasi prodotto, senza rischiare "misteriosi" prelievi dal vostro conto in banca. Come fare a inviare una lettera a un angolo qualsiasi della Terra e ricevere la risposta in tempo

reale. Come scegliere il provider più adatto alle vostre esigenze e soprattutto in linea con la vostra rete urbana.
Noi siamo comunque sicuri che troverete in INTERNET TRAVELER un valido strumento d'informazione in grado di accontentare tutte le vostre preferenze.
Insomma, se siete utenti Internet e volete conoscere le più importanti novità in ogni settore ad esso collegato, non dovreste proprio dimenticare di procurarvi INTERNET TRAVELER, il mensile interamente dedicato alla "rete delle reti". Un'ampia panoramica di news vi terrà informati su tutte le novità software e hardware che il mercato propone. ensioni dei programmi shareware e com erciali più diffusi e utili. Argomenti di ità. Normative legate al mondo di Internet. Trucchi e consigli per creare il vostro sito Web. Le recensioni dei siti più qualificati in ogni settore, con tutte le indicazioni per farvi risparmiare tempo e denaro, andando a colpo sicuro senza perdersi con inutili e spesso infruttuose ricerche. INTERNET TRAVELER offre utti i tori abituali della rete la possibilità di sfruttare al meglio le grandi potenzialità offerte da questo mezzo in continua evoluzione.

## Alcuni argomenti trattati nel numero di Gennaio di INTERNET TRAVELER.

- **NEWS: le ultimissime novità in ogni settore legato al mondo di Internet.**
- **NetFraternity: un progetto per rendere totalmente gratuito l'ingresso a Internet**
- **DVD: il futuro delle memorie di massa.**
- **Eudora 4.0: nuova versione del popolare mail client.**
- **TURISMO VIRTUALE: conoscere tanti paesi del mondo standosene davanti al PC.**
- **JAVA TIPS & HTML TRICKS: per coloro che si dedicano alla creazione di pagine Web.**
- **INTERNET WORL RADIO: per ascoltare con Real Audio le stazioni radio di tutto il mondo attraverso Internet.**
- **LA PROVA SU STRADA DI PROGRAMMI.**
- **RECENSIONE DI 100 TOP SITI: utilissima rassegna organizzata per tematiche.**
- **PROVIDER'S LIST: la più completa guida di provider italiani organizzata in ordine alfabetico delle località.**

# Software Universe®

CONSOLES department

**PUNTO VENDITA**
**BRESCIA**
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

**PUNTO VENDITA**
**CINISELLO B.-MI**
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

**PUNTO VENDITA**
**CREMONA**
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

**PUNTO VENDITA**
**MILANO**
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

**PUNTO VENDITA**
**GALLARATE-VA**
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

GRUPPO G.R.G. srl - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesiandria - Milano

ORA AD UN PREZZO SCIOCCANTE!!

**L. 299.000**

SONY

in COMPUTER

**GIOCHI SATURN:**
**GRANDE ASSORTIMENTO**
**SIAMO TRA I PIU' FORNITI**

**L. 299.000**

NINTENDO 64

PREZZI IVA INCLUSA

**SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES**

**Sei un rivenditore?**
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Departement® Point?

telefona 02-42.22.684!

SEGA **L.299.000** SATURN EU + TOMB RAIDER + PAD + DEMO

SEGA **L.319.000** SATURN EU + PAD + WORLD W. SOCCER + DEMO

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**

# Tel. 02-42 300 10

**Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:**
**via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72**

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

CONSOLES department Point®

**BRESCIA**
NUOVE APERTURE SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

**CREMONA**
NUOVE APERTURE SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

**FERRARA**
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

**GENOVA Chiavari**
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

**GENOVA Rapallo**
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

**IMPERIA Ventimiglia**
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

**MILANO**
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

**MILANO Cinisello B.**
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

**MILANO Paderno D.**
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

**NOVARA**
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

**PADOVA**
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

**REGGIO EM. Castellarano**
NUOVA APERTURA MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

**SANREMO**
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

**TREVISO Castelfr. Veneto**
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

**UDINE**
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

**VARESE Gallarate**
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

# MADE IN

***Questo mese non parliamo di giochi, bensì di cucina. Per esempio, a me il pesce non piace...***

***MA***

## TEKKEN 3: IL TORMENTO E L'ESTASI

**Penso che bene o male, tra i lettori di ConsoleMania, quelli ad aver visto il film al quale mi riferisco nel titolo del box saranno in due, il che rende vano li tentativo di citazione pseudo-colta. Ma non fa nulla: se avete appunto seguito le "avventure" di Michelangelo mentre stava imbiancando il soffitto della sua cucina, saprete che il tormento e l'estasi erano relative alla creazione di un capolavoro. Per Tekken 3 si parla più o meno della stessa cosa, anche se in effetti l'influenza sulla storia è leggermente minore e tormento & estasi sono "piazzati" in situazioni differenti. In questo caso, prima le buone notizie (l'estasi): sono finalmente apparse le primissime foto per Playstation di Tekken 3. Che ci crediate o no, sono quelle che appaiono in queste pagine. Esaminandole attentamente se ne deduce che A) la risoluzione è più bassa del coin-op (e fin qui ci potevamo arrivare anche senza avere le foto), e B) probabilmente i fondali sono bidimensionali - e qui ci sparerei un bel chissenefrega. Ma passiamo alle brutte notizie (il tormento): l'uscita, già prevista per marzo, è stata spostata ad aprile: ok, solo un mese, ma io sto scrivendo a dicembre, e la prospettiva di passare altri tre mesi senza Tekken 3 è veramente grigia...**

## IL RITORNO DEL GIOCO INCOMPRENSIBILE

**E questo cosa sarebbe? Questa domanda, come si suol dire, "sorge spontanea" molto spesso quando c'è da smistare il materiale arrivato dal Giappone, inviato da addetti solerti e gentilissimi che però non si prendono mai la briga di dividere le informazioni in loro possesso con delle persone che non capiscono una singola sillaba di giapponese. E questa è la volta della Enix che sta lavorando a un gioco quantomai bizzarro (perlomeno nell'apparenza) per Playstation dal probabile titolo "This is Cool". Io le foto ve le mostro...**

## IL PICCHIADURO A CUI MANCA QUALCHE COSA

**Stiamo parlando della "terza dimensione", ovviamente (anche se i picchiaduro veramente "tridimensionali" sono praticamente solo Tobal e l'orripilante War Gods), anche se apparentemente ai fan di questa serie non sembra importare un gran che. Real Bout Special è l'ennesimo capitolo - francamente ho perso il conto - di una serie che è rimasta pressoché tale e quale sin dai tempi, piuttosto lontani, di Fatal Fury. Se non fosse esistito il primo Street Fighter, Terry Bogart ormai sarebbe quasi vecchio quanto Ryu e Ken... Comunque sia, Real Bout Special sta per uscire su Saturn, dove i giochi di questo genere sembrano quasi abbondare. Non siete contenti?**

# JAPAN

## ROBE ALIENE

La Square è veramente inarrestabile: non contenta di aver fatto definitivamente suo il campo dei giochi di ruolo con il gigantesco Final Fantasy VII, si appresta a sconvolgerlo nuovamente con Xenogears, un incredibile gioco di ruolo futuristico/futuribile zeppo di magie, robottoni alla Gundam e una cifra di cose estremamente spettacolari che dovrebbe uscire verso la metà di gennaio. Non so assolutamente quando una cosa del genere potrà mai arrivare anche in Italia, anche se temo che non riusciremo a vederlo prima di ottobre - novembre. Ma non si sa mai: magari la SCE ha capito che Square significa soldi, e quindi potremmo anche vedere una bella versione in inglese (a proposito, c'è gente che dice che FFVII è brutto perché non è in italiano: che scandalo! E studiatevi le lingue, che fa solo bene!) tra "pochi mesi". Incrociamo le dita e sbaviamo sulle foto.

# MADE IN

## NESSUNO CE LA FA CON MR. DOMINO

**La Artdink sta lavorando a un gioco dall'apparenza delirante dal titolo No One Can Stop Mr. Domino. Le informazioni in mio possesso bene o male si fermano qui: posso aggiungere che è un gioco per Playstation, che sembra un puzzle game e che il protagonista ha l'aria molto scema. Mi piace...**

## IL CAVALIERE BLU, SENZA MACCHIA E SENZA PAURA...

**Forse vi ho già parlato di Votoms, e forse questo non centra nulla con Votoms, ma fa lo stesso: se a me la Takara manda delle foto così belle di un gioco dove i robottoni si picchiano, io le pubblico e anche al volo. Solo Virtual On mi aveva esaltato tanto vedendolo e basta, peccato però che il titolo della Sega non mi abbia fatto poi tanto impazzire, a causa anche della virtuale inutilità dello scontro corpo a corpo (meno male che il seguito sembra molto più promettente in merito). Comunque sia, questo Blue Knight è effettivamente ispirato a Votoms, una serie di cartoni animati molto realistica, più o meno alla Gundam, nella quale gli eserciti si scontrano utilizzando dei mobile suit poco samurai e molto robot. Che dovrei aggiungere? Le foto sono davvero strepitose, speriamo che il gioco sia all'altezza...**

## VAI FORTE COME UN TRENO

**Quando qualche mese fa ho parlato del coin-op Densha de Go!, ovvero quel gioco da bar che simulava in tutto e per tutto il comportamento di un treno delle ferrovie nipponiche, non pensavo che avrei ricevuto così tante richieste di delucidazioni. Evidentemente, il "fascino dei trenini" spinge a volere qualcosa di più della solita collezione Lima da far girare in un plastico superaccessoriato. Se siete tra quelli che hanno guardato "con desiderio" il suddetto coin-op, gioite! Densha de Go! Sta per uscire su Playstation con tanto di console di comandi apposita. Gustateveli...**

# JAPAN

## SPADATE LETALI

**Bushido Blade sta per avere un seguito! E come si chiamerà mai? Beh, Bushido Blade 2. Se sapete cos'era il primo, bene. Altrimenti peccato... Scherzo: Bushido Blade era una specie di "simulatore di samurai", una specie di "picchiaduro realistico" nel quale era possibile ammazzare con un colpo il proprio avversario o ferirlo seriamente. Il seguito sembra essere la stessa cosa... Ma più bello!**

## SOUL EDGE? NO? NIENTE PLAYSTATION? BUUU...

**Queste sono le foto del nuovo - e a me sconosciuto - picchiaduro da sala della Namco, evidentemente ispirato a Soul Edge. E la volete sapere una bella cosa? Sembra che per Playstation non verrà convertito...**

## ANCORA QUADRATI

**Ultimo gioco di questo MiJ, ancora Square. Pare che la Square stia spazzando letteralmente via i programmatori dalle altre software house, "rubandoli" a Capcom, Konami, Taito e così via e rendendosi quindi responsabile (seppur indirettamente) di numerosi "slittamenti" famosi quale quello di Resident Evil 2. Però se pigliano tutta questa gente e poi fanno giochi come questo, io mi sentirei anche di perdonarli. Stiamo parlando di Soukaigi (spero, mi sono segnato il titolo e non lo riesco più a leggere), uno strano gioco d'azione molto interessante che sembra un po' un incrocio tra... e... beh, non so cosa sembri ma sembra bello. E poi oramai la Square è come la Falqui: basta la parola, però con esiti radicalmente differenti...**

# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

## INEGOZI IN ITALIA

- BOLOGNA VIA VELA 12/2
- BOLOGNA VIA MURRI 39/C
- FERRARA VIA GARIBALDI 120
- BRESCIA PROSSIMA APERTURA (NEW)
- FIRENZE PROSSIMA APERTURA (NEW)
- FORLI' C.SO DELLA REPUBBLICA 180 (NEW)
- MODENA VIA EMILIA EST 17
- PARMA VIA SAVANI 14/L
- VERONA VIA PITAGORA 12

Broken Sword 2

95.000

Duke Nukem 3d

99.000

Formula Karts

99.000

Nba Live 98

89.000

Zeta

85.000

Resident Evil D.C.

85.000

TOCA TOURING

99.000

TOMB RAIDER 2

99.000

JOYSTICK ARCADE NAMCO

99.000

FIFA r.t.W.C.

89.000

MOTO RACER

89.000

C1C RED ALERT

95.000

*Nuova Apertura*

# FORLI'

## CORSO DELLA REPUBBLICA 180

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA COMPRESA

**TEST DRIVE 4** SPORTIVO **95.000**

10 auto disponibili: Jaguar XJ 220, Dodge Viper GTS, Chevrolet Corvette, TVR Cerbera, Nissan 300 ZX, Shelly Cobra 427, Chevrolet del '69, Plymouth Hemi Cuda del '71, Chevrolet Chevelle SS454 del '70 e Chevrolet Camaro ZL1 del '69; 6 super percorsi. Ogni veicolo e' fedelmente riprodotto fin nei minimi particolari! Gara singolarmente, Campionato mondiale e Coppa. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO: Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con cavo Link per collegamento simultaneo di 2 consoles

**WCW vs The World** SPORTIVO **89.000**

Con la partecipazione di Sting, Rick Steiner, Scott Steiner, Ultimo Dragon, Masahiro Chono, Lord Steven Regal e tanti altri ancora!! 15 superstars, 60 personaggi, dalle 30 alle 40 mosse per ogni personaggio, oltre 10 arene tridimensionali. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.


# Vendite per corrispondenza

## Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE NEI NEGOZI

INTERNET: http://www.computerone.it

**TENNIS ARENA** SPORTIVO **95.000**

Con la partecipazione di Sting, Rick Steiner, Scott Steiner, Ultimo Dragon, Masahiro Chono, Lord Steven Regal e tanti altri ancora!! 15 superstars, 60 personaggi, dalle 30 alle 40 mosse per ogni personaggio, oltre 10 arene tridimensionali. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

**Mortal Combat Mythologies Picchiaduro** **99.000**

La nuova storia porta il mito di Mortal Combat ad un nuovo livello! Sub Zero, ninja e veterano delle serie Mortal Combat, incontrera' oltre 30 temibili avversari, dovra' scoprire mistici artefatti, combinare oggetti magici per ottenere mosse speciali ed esplorare 8 immensi mondi virtuali. MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

**MARVEL SUPER HEROES** Picchiaduro **95.000**

Impersona il tuo eroe Marvel preferito: Wolverine, Uomo Ragno, Incredibile Hulk, Capitan America, Iron Man, Psylocke, Shuma-Gorath, Cuorenero, Fenomeno o Magneto. Potenziati con la Gemma dell'Infinito, che ti conferisce super energia, super attacchi e super forza!!. Animazioni esplosive, personaggi mastodontici e combattimenti dirompenti. La spettacolare conversione di uno dei coin-op di maggior successo. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

**Z** STRATEGIA **85.000**

Un gioco senza concorrenti!.20 incredibili livelli. Un'interfaccia intuitiva che non necessita della lettura di enormi manuali. Scrolling multi direzionale super fluido, Oltre 30 minuti di sequenze filmate digitalizzate. Voci digitalizzate dei robots che vi aggiornano dal campo di battaglia. Rotazione in tempo reale degli sprites. Intraprendi una grande gara testa a testa per la conquista di territori e risorse, anticipa le mosse del nemico e annientalo. Il gioco di strategia piu' frenetico in circolaizone per un divertimento travolgente. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, compatibile con MOUSE.

**BROKEN SWORD 2** AVVENTURA **95.000**

Ritroverete i protagonisti del primo episodio, Nico e George, un paio di anni dopo la soluzione del famoso giallo dei templari. Le loro investigazioni nelle zone del centro America li porteranno ora a scoprire le reti del contrabbando della droga, tema del tutto contemporaneo, ma anche li' sprofonderanno in antiche civilta' come quelle dei Maya o degli Aztechi. Il mix e' a dir poco esplosivo e l'avventura si snodera' tra sacrifici umani, baroni drogati e tesori trafugati. Effetto trasparenza dei vari personaggi che camminano dietro a fumo, vetro e materiali traslucidi. IN ITALIANO, MANUALE, TESTI E PARLATO!!! Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con MOUSE.

**RESIDENT EVIL: Director's Cut** Picchiaduro **85.000**

Ambientato nella piu' incredibile esperienza di terrore e suspence. Zombi assetati di sangue, serpenti mostruosi, orribili schifezze dietro a ogni angolo. L'incubo e' il regno di questo gioco dell'orrore premiato in tutto il mondo. 2 CD ROM NELLA CONFEZIONE: La versione aggiornata del terrificante classico dell'orrore con nuove visuali e nuove grafiche ed il Demo giocabile di RESIDENT EVIL. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

**DUKE NUKEM 3D** PICCHIADURO **99.000**

Preparati per il piu' incredibile finimondo in 3D. Degli alieni assassini sono sbarcati in una Los Angeles del futuro e la razza umana si trova improvvisamente in testa alla lista delle specie in via di estinzione. Le possibilita' sono 1 contro un milione. Ti addentrerai in scenari 3D realistici con 34 livelli incredibili, l'avanzata tecnologia 3D ti consentira' di esplorare un mondo interattivo con grattacieli enormi, canyon profondi e bui canali navigabili. Il completo controllo dei movimenti ti consente di correre, saltare, strisciare, nuotare e attraversare territori ostili. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 7 blocchi, compatibili con cavo Link per collegamento di 2 consoles, compatibile con Joypad Analogico.

**FORMULA KARTS** SPORTIVO **99.000**

La prima esaltante simulazione di Go-Karts su Playstation!! Incredibili evoluzioni riprodotte come nella realta' con ambientazioni anche notturne caratterizzate da una buona grafica ed un'ottima giocabilita'. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco

**NBA LIVE 98** SPORTIVO **89.000**

Oltre il basket!! Nuove mosse spettacolari, schiacciate, dribbling e acrobazie, nuova gara da 3 punti a pieno schermo o a schermo diviso nell'opzione a 2 giocatori, oltre 350 visi dei giocatori perfettamente riprodotti in motion picture, nuove schiacciate basate sulle capacita' reali dei giocatori, statistiche NBA aggiornate al 1997. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 5 blocchi, compatibile con Multitap per gioco simultaneo fino a 8 giocatori.

**CRASH BANDICOOT 2** PLATFORM **89.000**

Ambienti 3D sempre piu' vasti, animazioni nuovissime e un sacco di personaggi singolari: Crash che pattina sul ghiaccio, cavalca orsi polari e si lancia con il jet-pack in assenza di gravita'. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con Joypad Analogico.

**Command & Conquer: RED ALERT** Strategia **95.000**

Preparati a combattere su terra, acqua e nei cieli, controllando Mig, spie, incrociatori, sottomarini e un sacco di altre unita', scegli le tue armi e difendi la tua base con un vero arsenale di potentissimi ordigni, due diverse fazioni con cui schierarsi, oltre 24 missioni fra Alleati e Sovietici su 2 CD stracolmi di azione. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, compatibile con Mouse, compatibile con Cavo Link per collegamento simultaneo di 2 consoles.

**FIFA rtWc 98** SPORTIVO **89.000**

La lunga strada verso la Francia inizia con le qualificazioni: 172 squadre in 16 stadi internazionali in gara per essere tra le 32 protagoniste nel round finale. Questa eccezionale simulazione presenta una migliorata intelligenza artificiale a 32 bit, centinaia di nuove animazioni e nuove telecronache realistiche COMPLETAMENTE IN ITALIANO di Giacomo Bulgarelli e Massimo Caputi. Definibile come la migliore simulazione di calcio, ti fara' vivere in prima persona il piu' grande evento calcistico del secolo. Giocabilita' TOTALE nettamente migliorata rispetto al suo predecessore, Opzioni:1 o 2 giocatori, occupazione Memory Card: 4 blocchi, compatibile con adattatore Multitap per gioco simultaneo fino a 8 giocatori!!

**LETHAL ENFORCER** SPARATUTTO **99.000**

Combinando le dure sparatorie urbane della lotta contro il crimine di Lethal Enforcers I e II e riportandoti nel selvaggio West con i feudi armati dei coraggiosi pistoleri. Compatibile con la pistola Hyperblaster della Konami, questo gioco ti fara' rivivere le piu' sanguinose sparatorie. MANUALE IN ITALIANO.Opzioni: 1 o 2 giocatori.

**ACTUA SOCCER 2** SPORTIVO **89.000**

Il GIOCO per gli appassionati di calcio: Tutte le squadre della serie A italiana sono rappresentate e potrete cimentarvi nel campionato piu' bello del mondo. INTERAMENTE IN ITALIANO, che vi fara' vivere le emozioni delle partite vere. Avrete anche la possibilita' di allenarvi (con le opzioni di gioco contro un portiere o un solo difensore, provare calci piazzati e calci d'angolo), giocabilita' velocita' senza pari, nuovo sistema di intelligenza artificiale e di controllo, sistema di visualizzazione tridimensionale a 10 TELECAMERE!! Opzioni 1 e 2 giocatori, occupazione memory card 1blocco.

**TOMB RAIDER 2** AVVENTURA **99.000**

Dopo un lungo anno di riposo Lara e' tornata! Tomb Raider 2 si propone come un successo annunciato in cui Lara Croft, si mettera' sulle tracce di un artefatto cinese chiamato "Daga di Xian". L'ambientazione tridimensionale e' stata persino migliorata, grafica piu' veloce . Aiutate Lara a districarsi tra millenarie rovine, a schivare trappole, risolvere enigmi e combattere nemici ancora piu' agguerriti e numerosi. I livelli di gioco saranno ancora piu' lunghi di quelli del primo episodio, mentre nuove armi daranno man forte alla nostra bella archeologa sempre piu' impegnata a risolvere questa nuova avventura. SOTTOTITOLI E PARLATO IN ITALIANO: Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

**CASTLEVANIA X** AVVENTURA **99.000**

Il ritorno di una leggenda. Alucard deve nuovamente affrontare i malefici carceriere delle tenebre. Usa i tuoi poteri di vampiro, insieme ad armi, pozioni e reliquie magiche per cambiare le sorti della battaglia. Un mix di azione multi livello e di gioco delle parti, con una miriade di aree nascoste e segrete. MANUALE IN ITALIANO Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

**DISCWORLD 2** AVVENTURA **89.000**

In questa seconda incredibile avventura, la morte si e' smarrita e ci vorrebbe un eroe che la riportasse indietro. Invece vi e' solo Rincewind, mago incompetente e codardo superpatentato. Non lo acciufferai mai...e' un fulmine. MANUALE IN ITALIANO Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 2 blocchi. Compatibile con mouse.

**MOTO RACER** SPORTIVO **89.000**

La piu' bella simulazione di corse motociclistiche mai realizzata prima d'ora!! Impenna ed accelera con le moto da strada, esibisciti in acrobazie con le moto da cross!! Due tipi di gioco in uno!! Grafica di gioco dettagliatissima ed ultraveloce grazie anche al potente Chip set della Playstation. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card 1 blocco, compatibile con Joypad e Joystick analogico.

**TOCA TOURING CAR** SPORTIVO **99.000**

Prova tutte le emozioni del campionato Turismo inglese. Con le vere auto, i piloti, le squadre e i circuiti del campionato 1997. Comprende i circuiti di Silvestrone, Donington Park, Thruxon, Brands Hatch, Oulton Park, Croft, Knockhill e Snetterton. Ogni circuito e' stato creato utilizzando immagini in 3D. Split screen in modalita' a due giocatori. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco. Compatibile con joypad e joystick analogico.

**Time Crisis + Pistola** Sparatutto **145.000**

Vesti i panni dell'agente segreto Miller. Solo la tua prontezza di riflessi e la tua abilita' nel tiro potranno salvare la figlia del presidente nel piu' grande Time Crisis che tu abbia mai affrontato. Questo famoso gioco arcade della Namco include l'ultra precisa pistola a sensore luminoso. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco. Compatibile con joypad analogico.

**Street Fighter EXPLUS Alpha** Picchiaduro **89.000**

Il vero picchiaduro completamente in 3D. 7 diversi tipologie di gioco, 8 personaggi originali di Street Fighter ( Zangief, Ryu, Ken, Bison, Chun-li, Dhalsim e Sakura) e 12 nuovi combattenti. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

**M D K** SPARATUTTO **95.000**

Alla ricerca di pianeti da mettere a ferro e fuoco, gli Stream Rider solcano l'universo e Gunter Glut, il piu' malvagio di tutti, ha appena scoperto la terra... Armato fino ai denti, Kurt Hectic e' stato inviato sulla terra per salvarla dall'imminente distruzione. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco. Compatibile con joypad e joystick analogico.

**FINAL FANTASY 7** RUOLO **95.000**

Finalmente disponibile dalla Squaresoft il gioco di ruolo tanto atteso interamente realizzato con grafica poligonale tridimensionale. Oltre 120 minuti di sequenze animate che ti permetteranno in interagire con centinaia di personaggi che decideranno la tua sorte, sia nel bene che nel male. Entra nel fantastico mondo di Final Fantasy e intraprendi la prima vera avventura epica. Gioco realizzato su ben 3 CD. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

**TOTAL DRIVING** SPORTIVO **99.000**

La simulazione di auto gran turismo senza precedenti!! Oltre 40 auto e ben 36 diversi percorsi per la piu' bella esperienza di guida mai provata prima su Playstation. Possibilita' di split screen per 2 giocatori o di collegamento di 2 console!! MANUALE I ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con cavo Link per collegamento di 2 console.

**WING OVER** SIMULAZIONE **99.000**

Uno dei migliori giochi di arcade nell'ambito sella simulazione di volo, mai vista prima d'ora sul Playstation.Avrete modo di pilotare aerei della I e della II Guerra Modiale fino agli ultimi avveniristici caccia dell'aviazione americana, il tutto contornato da incredibili battaglie aeree. MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card 2 blocchi, compatibile con Cavo Link per gioco simultaneo a 2 giocatori con 2 console, compatibile con Joystick Analogico.

**Super Football Champ** SPORTIVO **99.000**

Una delle migliori simulazioni 3D arcade dedicate al popolare sport del Calcio!! Possibilita' di competizione fino a 4 giocatori, 30 squadre internazionali a disposizione per ricreare il vostro campionato mondiale personalizzato Opzioni 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con Multi Tap per gioco simultaneo fino a 4 giocatori

# OLTRE 300 TITOLI DISPONIBILI IN PRONTA CONSEGNA

# NATURALMENTE DA COMPUTER ONE

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA COMPRESA

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA COMPRESA

## EXPLOSIVE RACING — Simulazione — 89.000

Finalmente una gara tra potenti automobili e fiammanti motociclette! Scegli tra 6 veicoli stravaganti e 5 percorsi pazzi, e fai mangiare la polvere ai tuoi amici usando la modalita' link. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con cavo link per gioco simultaneo a 2 giocatori con 2 console, compatibile con joypad e joystick analogico

## PANDEMONIUM 2 — PLATFORM — 85.000

Unitevi a Nikki, Fargus e Sid nella ricerca semplicemente favolosa per catturare la Cometa delle possibilita' infinite. Nikki, la maga sexy, che lancia incantesimi e Fargus, lo sciocco affetto da piromania, sono cresciuti ed hanno imparato nuovi trucchi. Distruggete i nemici con il temuto attacco di Siderang o esplorate zone bizzarre e straniere con le loro nuove abilita' di scalatori. Opzioni: 1 giocatore.

## COLONY WARS — Simulazione — 95.000

Una delle migliori simulazioni di battaglia spaziale mai realizzate prima su piattaforma Playstation. Una vera e propria battaglia per la sopravvivenza nel futuro. Azione e fasi sparatutto con scenari realizzati in 3d. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, compatibile con Joypad e Joystick analogico, occupazione memory card: 1 blocco.

## ROSCO MC QUEEN — AVVENTURA — 89.000

Una furia infernale. I robots attaccano la citta' mentre il folle Sylvester Square tenta di distruggere l'edificio piu' imponente del mondo: TOWER XS. Un'avventura in 3d eccezionale con l'eroe piu' strepitoso del momento. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, compatibile con Joypad Analogico, occupazione memory card 1 blocco.


Vendite per corrispondenza

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE NEI NEGOZI

INTERNET: http://www.computerone.it

## BALLBLAZER Clamps — SPORTIVO — 89.000

E' tempo di rissa! Un po' di hockey, un po' corsa e un po' follia totale che ti proietta in un infuocato futuro dove la posta in gioco e' alta e la competizione e' feroce. Quindi salta sul tuo rotofoil, afferra il plasmorb rovente e lancialo a meta per vincere. 12 arene con superfici in 3D reali, partite singole, tornei e modalita' a 2 giocatori rendono la competizione rovente. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco. Compatibile con Joypad Analogico.

## PGA TOUR GOLF 98 — SPORTIVO — 89.000

Nuova versione del famoso gioco di golf con 5 nuovi percorsi entusiasmanti e con nuove opzioni di gioco (campionato, pratica, lanci lunghi, allenamento nei pressi della buca ecc.ecc. Ti dovrai misurare contro i piu' grandi campioni mondiali. Opzioni: 1 o 4 giocatori, occupazione memory card: 2 blocchi.

## NASCAR 98 — SIMULAZIONE — 89.000

Sei pronto a spettacolari scontri??? Corsa testa a testa con selezione fra ben 24 auto e piloti Nascar reali. Potrai gareggiare fra 11 circuiti Nascar e 6 percorsi di fantasia. Gara personalizzabile con intelligenza artificiale regolabile. MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco. Compatibile con Joypad Analogico.

## FIGHTING FORCE — Picchiaduro — 99.000

Preparatevi ad affrontare le violente conseguenze che il vostro destino vi riservera' dopo esservi addentrati in questo incredibile gioco di combattimento. Il vostro personaggio e' in grado di apprendere sempre nuove mosse man mano che supererete i livel Grafica spelndidamente realizzata in rendering grafico tridimensionale. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

## MAGIC THE GATHERING — RUOLO — 95.000

Un devastante raid di guerra tra le sconfinate pianure del continente di Condor. Entra nella dimensione di Magic: l'Adunanza; pesca una mistica armatura ed evoca una legione di creature con poteri sovrannaturali! Gioco di azione/strategia per uno o piu' giocatori basato sul famoso gioco di carte fantasy. MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1-2 blocchi.

## HEAVEN's GATE — PICCHIADURO — 99.000

La prima esaltante simulazione di Go-Karts su Playstation!! Incredibili evoluzioni riprodotte come nella realta' con ambientazioni anche notturne caratterizzate da una buona grafica ed un'ottima giocabilita'. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco

## ACE COMBAT 2 — SIMULAZIONE — 89.000

Pilota il caccia piu' avanzato del mondo in piu' di 30 missioni nella simulazione di combattimento aereo piu' realistica di tutti i tempi. Istruzioni di missione, una vasta gamma di armi, obiettivi e fondali con una grafica 3D mozzafiato. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco, compatibile con Joypad e Joystick Analogico.

## HERCULES — AVVENTURA — 89.000

Una leggendaria avventura della Disney Interactive. Una ricerca epica attraverso 3 mondi e 10 livelli d'azione mozzafiato, con canzoni, animazioni e filmati originali dell'ultimo successo Disney. MANUALE, GIOCO E PARLATO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

## OVERBOARD — AVVENTURA — 89.000

Il pazzo gioco di un galeone pieno di avventure di mare. Carica i cannoni e ingoia il tuo rum prima di affrontare dozzine di pericoli o saccheggiare e razziare il bottino in 5 battaglie dei Mari. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, compatibile con Multitap per gioco simultaneo fino a 5 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.

## G-POLICE — SIMULAZIONE — 95.000

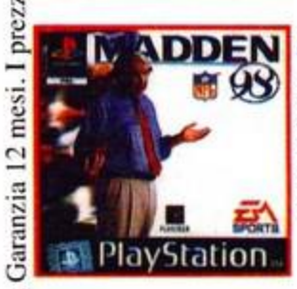
Decolla con il tuo elicottero da combattimento HAVOC, armato fino ai denti, e completa 35 missioni nella corrotta citta' di Callisto. Possibilita' di avanzamenti di carriera correlati al buon esito delle missioni. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, compatibile con Joypad Analogico, occupazione memory card: 1 blocco

## CROC — AVVENTURA — 95.000

Aiuta il coccodrillo CROC a soccorrere i suoi pacifici amici a liberarsi dalle grinfie del mago malvagio Baron Dante. Guidato attraverso un mondo 3d splendidamente renderizzato in un'avventura esilarante ed indimenticabile. 5 diversi mondi 3d da esplorare inclusi vulcani, foreste, ghiacciai e grotte sottomarine, possibilita' di muoversi in qualsiasi direzione a 360 gradi!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni 1 giocatore, compatibile con joypad analogico, occupazione memory card: 1 blocco.

## TETRIS PLUS — PUZZLE — 95.000

Il famosissimo puzzle game finalmente disponibile anche su Sony Playstation!! 4 cuinvolgenti modalita' di gioco: Classica, testa a testa, puzzle e modifica. Oltre 80 puzzles da risolvere, 20 livelli bonus, opzione di editor per comporre i propri livelli personalizzati. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco.




## John Madden 98 — SPORTIVO — 95.000

Dalla EA Sports la nuova versione del miglior simulatore di football americano esistente!! Molto piu' accattivante, veloce e completo. Contiene 150 nuove strategie di John Madden, Opzione di EDITOR per creare la propria squadra, possibilita' di utilizzar le grandi squadre del passato!! 30 stadi NFL autentici renderizzati in 3D. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 7 blocchi.

## NHL HOCKEY 98 — SPORTIVO — 95.000

Dalla EA Sports la nuova versione del miglior simulatore di hockey esistente!! Nuovo velocissimo motore di gioco, strategia da Stanley Cup provate dal grande allenatore NHL Marc Crawford, possibilita' di creare il proprio torneo personale, Nuovo controll del portiere con uscita e rilancio del disco, strategie di gioco in tempo reale. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 6 blocchi, compatibile con Moltitap per gioco simultaneo fino a 8 giocatori.

## NASCAR 98 — SPORTIVO — 89.000

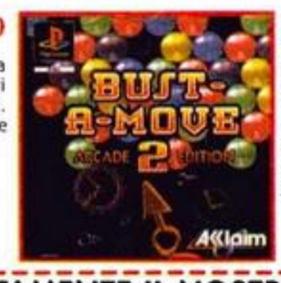
Sei pronto a spettacolari scontri??? Corsa testa a testa con selezione fra ben 24 auto e piloti Nascar reali. Potrai gareggiare fra 11 circuiti Nascar e 6 percorsi di fantasia. Gara personalizzabile con intelligenza artificiale regolabile. MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 1 blocco. Compatibile con Joypad Analogico.

## Oddworld: Abe's Oddessy — Avventura — 99.000

Corri, salta, nasconditi, arrampicati e fatti strada tra la razza di crostacei carnivori piu' pericolosa che sia mai stata creata. Scopri i poteri speciali di Abe, cerca di capire chi sono i nemici e salverai la tua razza. Fallisci e diventerai il loro pasto. Entra nel mondo surreale di Oddworld e prova le emozioni di un gioco straordinario. Rivendica il tuo destino. Agisci saggiamente o farai una brutta fine. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione Memory card: 1 blocco

## TRUE PINBALL — Flipper — 49.000

Il gioco del flipper piu- realistico mai realizzato prima. Una grafica perfetta riporta sullo schermo le sembianze dei veri tavoli da gioco. Possibilita- di scelta tra visuale 2D e 3D. MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.




## BUST A MOVE 2 — PUZZLE — 49.000

Alla ricerca di pianeti da mettere a ferro e fuoco, gli Stream Rider solcano l'universo e Gunter Glut, il piu' malvagio di tutti, ha appena scoperto la terra... Armato fino ai denti, Kurt Hectic e' stato inviato sulla terra per salvarla dall'imminente distruzione. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco. Compatibile con joypad e joystick analogico.

## ALIEN TRILOGY — AVVENTURA — 49.000

Dalla Acclaim uno dei titoli piu' richiesti dell'anno. Basato sui 3 films dedicati ad Alien, una incredibile grafica tridimensionale con visuale in soggettiva stile Doom, 18 missioni, oltre 30 livelli e decine di armamenti rendono questo prodotto piu' ch un gioco un vero film interattivo.MANUALE IN ITALIANO. Opzioni: 1 giocatore, occupazione memory card: 1 blocco.

## Test Drive: OFF ROAD — Simulazione — 99.000

Corse pazze su 12 tracciati con i migliori 4 x 4 come Hummer, Jeep Wrangler, Land Rover Defender 90, Chevy Z71. Affronterete ambienti diversi come deserto, sterrato, neve e osserverete l'azione da 9 angolazioni diverse. 4 tipi diversi di corse: stagione completa, coppa, trofeo di categoria e multiplayer. Opzione split dello schermo per competizioni a 2 giocatori. Opzioni: 1 o 2 giocatori, occupazione memory card: 3 blocchi. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

**VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO A COLORI ???** CM 1/98

Compila in ogni sua parte questo coupon

(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome_____ indirizzo_____

CAP_____CITTA'_____Prov._____TELEFONO_____

Possiedo: ___Console __Personal Computer

Configurazione del mio PC — Console Marca e Modello

_____ _____

_____

_____Sono interessato a ricevre informazioni su i seguenti articoli:

_____

_____

_____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

# COMPUTER ONE

LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

# COMPUTER ONE®

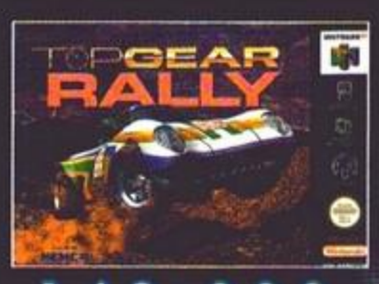
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

## I NEGOZI IN ITALIA

- BOLOGNA VIA VELA 12/2
- BOLOGNA VIA MURRI 39/C
- FERRARA VIA GARIBALDI 120
- BRESCIA NEW PROSSIMA APERTURA
- FIRENZE NEW PROSSIMA APERTURA
- FORLI' NEW C.SO DELLA REPUBBLICA 180
- MODENA VIA EMILIA EST 17
- PARMA VIA SAVANI 14/L
- VERONA VIA PITAGORA 12

Bomberman 64

119.000

TOP GEAR RALLY

149.000

DIDDY KONG RACING

119.000

LAMBORGHINI 64

149.000

007 GOLDEN EYE

109.000

BLAST CORPS

129.000

FIFA rtwc 98

149.000

F1 POLE POSITION

149.000

EXTREME G

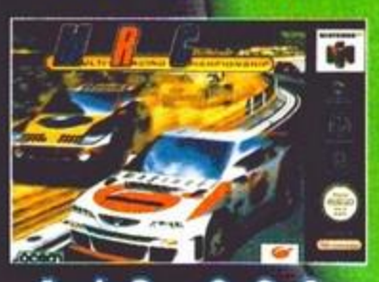
139.000

CLAYFIGHTER

139.000

HEXEN

159.000

MRC RACING

149.000

Wayne Gretzky

149.000

NBA HANGTIME

149.000

DOOM

149.000

Int.Sup.SOCCER

149.000

SUPER MARIO KART

119.000

Killer Instinct Gold

145.000

TUROK

149.000

PILOT WINGS

119.000

LYLAT WARS + Rumble Pack

159.000

## NINTENDO 64 IN SUPER OFFERTA!!
## TELEFONA SUBITO (051) - 343.504

**Disponibili tutte le ultime novita'**
**anche in versione USA**


Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA COMPRESA

REVIEW

HUDSON SOFT/VIRGIN

BLOODY ROAR

PICCHIADURO BESTIALE

93

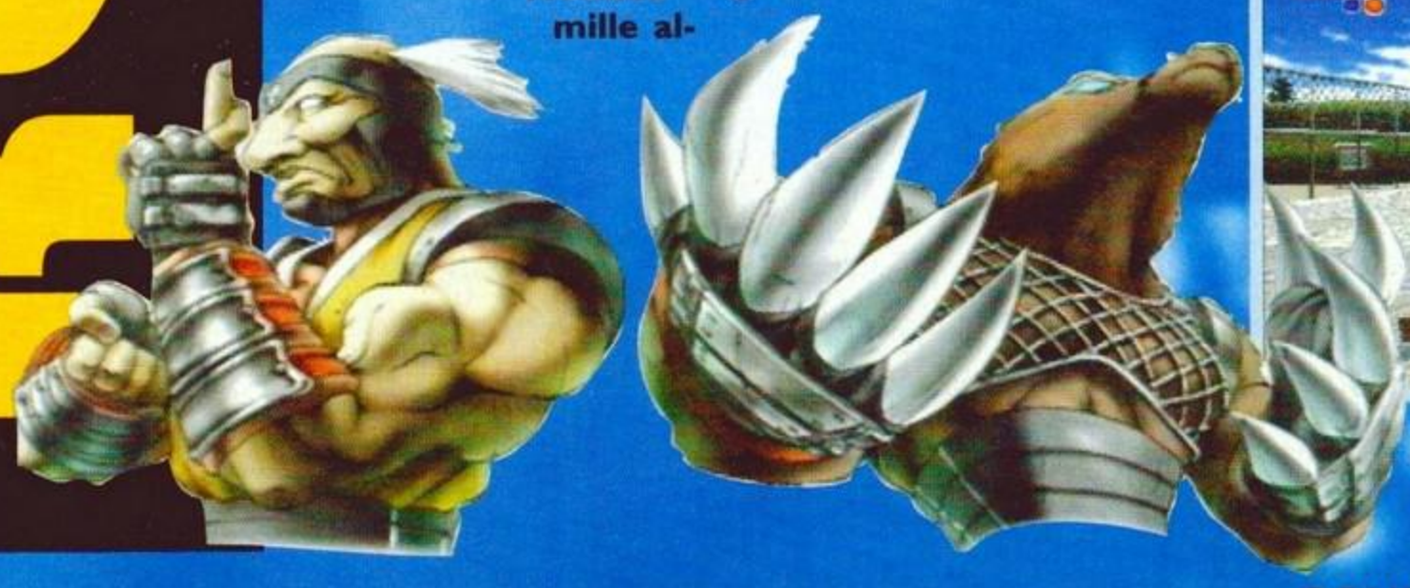
GIOCATORI 1-2

# BLOODY ROAR

## HYPER BEAST DUEL

***"Chomp, scrunch, gnam, squish..." - "Duspa, per cortesia, potresti fare meno rumore quando mangi? Mi distrai, non riesco a scrivere la recensione di Bloody Roar!"***

Questa è più o meno la tiritera da quando io e il Duspone, oltre a essere amici intimi, siamo diventati pure conviventi. Aldilà delle leggende nate intorno a questo nostro sodalizio del tutto amichevole (anche se dormiamo assieme qualche volta, non vuol dire necessariamente che la nostra intimità sia così intima...), la vita di "coppia" è spesso inframmezzata delle evoluzioni stilistiche dell'orsacchiottino romano: rutti che superano il rumore degli aerei della vicina Linate quando c'è gente sulle scale, la sacra mossa del piede sudato di Hokuto e mille altre prelibatezze che vi risparmio (una perla del campionario è la messa in pratica della Scroll Of Flatulence, vista anche in alcuni picchiaduro come Samurai Shodown...). Ma cosa c'entra tutta questa minuziosa descrizione delle scelleratezze del mio coinquilino con Bloody Roar? Beh, se per caso non avevate presente il concetto di animale, penso di averne reso abbastanza l'idea e, in Bloody Roar, i protagonisti sono proprio degli ani-



gusto perverso di prendersi a mazzate. Oltre alla canonica barra di energia, ciascuno dei combattenti ne possiede un'altra che aumenta con il passare del tempo e in maniera direttamente proporzionale alla quantità di botte che si incassano. Quando la seconda barra si illumina e appare la lettera B, vuol dire che il giocatore è finalmente in grado di far trasformare il proprio personaggio in un animale decisamente più forte e coriaceo.
Quando ci si trasforma in una bestia, l'energia aumenta leggermente e si è in grado di effettuare delle mosse completamente diverse rispetto al personaggio iniziale: principalmente, le mosse basilari rimangono le stesse, ma le combo cambiano completamente.
Un'altra caratteristica interessante di quando si è in Beast Mode riguarda la possibilità di potere facilmente saltare sui muri che circondano il ring. Eh già, i ring non sono infiniti come in Tekken 2 e non sono nemmeno aperti come in Virtua Fighter: i muri si possono però abbattere a furia di picchiarci contro violentemente (cosa che è molto più semplice di quanto non lo sia visto così scritto su carta...).
Quando i muri vengono abbattuti definitivamente, è possibile cercare di "convincere" il proprio avversario a buttarsi al di fuori di questo per guadagnare agilmente il punto.
Ma diamo un'occhiata al sistema di controllo.
Con Bloody Roar, alla Hudson hanno ben pensato di ridurre i pulsanti utilizzati ai minimi termini: un tasto per il pugno, un tasto per il calcio, un tasto per trasformarsi in bestia (e in questa veste, per scagliare attacchi più potenti) e uno per attivare il Rave.

mali... (Mi permetto a questo punto di inserire una doverosa noticina dato che quell'ingrato del mio coinquilino mi ha descritto come una specie di bestia orrida, mentre in realtà l'animale è proprio lui. Dovreste sentirlo mentre digrigna i denti nel sonno o quando biascica sputacchiando al decimo bicchiere di amaro serale... Altro che Scroll of Flatulence, in questo caso abbiamo il Dragon Breath, una micidiale fiatella alcolica da antologia... NdDuspa)[le gioie della convivenza... NdAlex].
Ecco quindi a un mese l'atteso, almeno per me, picchiaduro nato dal genio dei programmatori della Hudson Soft che, dopo averci regalato le reincarnazioni di Bomberman sui nuovi sistemi, si cimentano nuovamente in un bel beat 'em up...
Dicevamo che Bloody Roar vede come protagonisti degli animali, ma non nel vero senso della parola: i personaggi che si affrontano nell'arena sono dei normali tizi dotati del

All'inizio, molti pensavano che questa penuria di tasti avrebbe molto influenzato la giocabilità, ma vi assicuro che, dopo averci giocato per parecchi giorni, Bloody Roar offre comunque una varietà di situazioni e mosse davvero incredibile, oltre al fatto che con meno tasti è decisamente più facile cercare di effettuare delle mosse spettacolari o delle combo devastanti.
E le counter? Ci sono le counter? Sì e no, nel sen-

chezza con i picchiaduro, dovreste averle già viste svariate volte... Giocando da soli alla versione arcade e arrivando alla fine con tutti i personaggi disponibili (inizialmente otto), riuscirete a conquistare alcune opzioni nascoste! Un esempio? Nel menu bonus potrete attivare alcune modifiche davvero gaiarde, come diverse angolature delle telecamere e modalità più o meno intelligenti (teste dei lottatori enormi e via dicendo. Non molto originali, ma è bello sapere che ci sono queste piccole chicche...).
La modalità Extra invece, vi mette a disposizione altre tre condizioni di gioco (non vorrei essere ripetitivo, ma anche queste le abbiamo già viste in Tekken 2): Survival, Time Attack e Practice.
Nel modo Survival, il giocatore dovrà cercare di resistere il più possibile e affrontare consecutivamente gli altri combattenti; un unico problema: all'inizio di ogni combattimento si riparte con l'energia con la quale si è terminato l'incontro precedente.
Il Time Attack invece, vi metterà in condizione di gareggiare contro il tempo e riuscire a provare in quanti minuti si riesce a terminare il gioco.
Per impratichirsi e imparare mosse e combo, il Practice Mode è il terreno idoneo... Con le opzioni comunque, si può configurare a proprio piacimento le parte del proprio avversario per un breve periodo di tempo...
Le modalità di gioco tra le quali scegliere all'inizio della partita sono sostanzialmente tre: Arcade, Versus ed Extra.
Le prime due opzioni non hanno bisogno di presentazioni o quasi, visto che se avete un minimo di dimesti-

tita: durata del round, numero di round per la vittoria, livello di difficoltà e via dicendo. E' anche possibile riconfigurare i tasti del pad per permettere combinazioni legate ai tasti L1, L2, R1 e R2. A proposito della di difficoltà, devo sottolineare come gli otto livelli differenti siano davvero ben calibrati e come garantiscano la sfida anche ai giocatori più smaliziati.

Ma allora questo Bloody Roar è bello o no? Ragazzi, se devo essere sincero fino in fondo, anche io inizialmente nutrivo qualche dubbio riguardo al sistema di controllo che effettivamente può sembrare un po' limitato. E invece la scelta della Hudson si è rivelata ottima e azzeccata, sebbene le cose da fare siano comunque tantissime e abbastanza semplici da imparare. Il concept poi, è stato sfruttato ottimamente: i personaggi sono intriganti, la possibilità di trasformarsi è una cosa che acchiappa sin dalla prima partita e anche la scelta della recinzione intorno al ring non è affatto male (e permette di studiare strategie di gioco differenti sul momento...). Gli scontri sono adrenalinici, feroci, violenti e frenetci: malgrado tutte queste caratteristiche, Bloody Roar è anche molto tattico e, grazie alla storia delle "reaction", bisogna sempre studiare un tattica precisa, dato che difficilmente si ottengono risultati attaccando alla cieca (tranne ovviamente quando si attiva il Rave che è comunque disattivabile prima di ogni partita...).

La grafica, sebbene in bassa risoluzione, è un piccolo capolavoro di tecnica: le mosse, anche le più banali, sono incredibilmente spettacolari, gli effetti di luce fenomenali. Gli effetti speciali sono alla stessa altezza della musica e contribuiscono a calare ancora di più il giocatore nella parte...

E arrivati a questo punto che altro mi rimane da dire? Beh, sicuramente Bloody Roar è un ottimo beat 'em up, ben realizzato sotto tutti i punti di vista e, in attesa dell'imminente uscita di Tekken 3, è un titolo da prendere seriamente in considerazione.

**Andrea "Bloody Hell" Della Calce**

**PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 91 |
| SONORO | 94 |
| GIOCABILITÀ | 93 |
| LONGEVITÀ | 90 |

***Un picchiaduro che ha due caratteristiche principali, oltre a quelle tecniche, e che rappresentano la sua forza: la varietà e la semplicità. Infatti, accanto a una grafica dalle ottime animazioni (anche se i filmati non sono veramente il top), a un sonoro spettacolare e a otto livelli di difficoltà per assicurare una longevità sopra la media nonostante i pochi personaggi, c'è una giocabilità veramente incredibile: con quattro pulsanti si riescono a fare combinazioni decisamente spettacolari (se pensate che i tasti dei colpi sono solo due, poi - e Alex nella preview riportava, dai programmatori, il fatto che ci sono circa 150 mosse d'attacco per ognuno dei lottatori) e divertenti.***

# MASTER GAMES©

## COMPUTERS & VIDEOGAMES

C.SO ORBASSANO, 336 - TORINO
TEL. 011/3098767 r.a. • FAX 3116270
CENTRO NADIM

tutto per

# SONY PLAYSTATION
# NINTENDO 64
# PC

**SONY PLAYSTATION A PREZZI IMBATTIBILI!!!**

**CD SCRIVIBILI SONY A £ 3.900**

**TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI I.V.A.**

REVIEW

GTI

DUKE NUKEM 64

SHOOT 'EM UP IN SOGGETTIVA

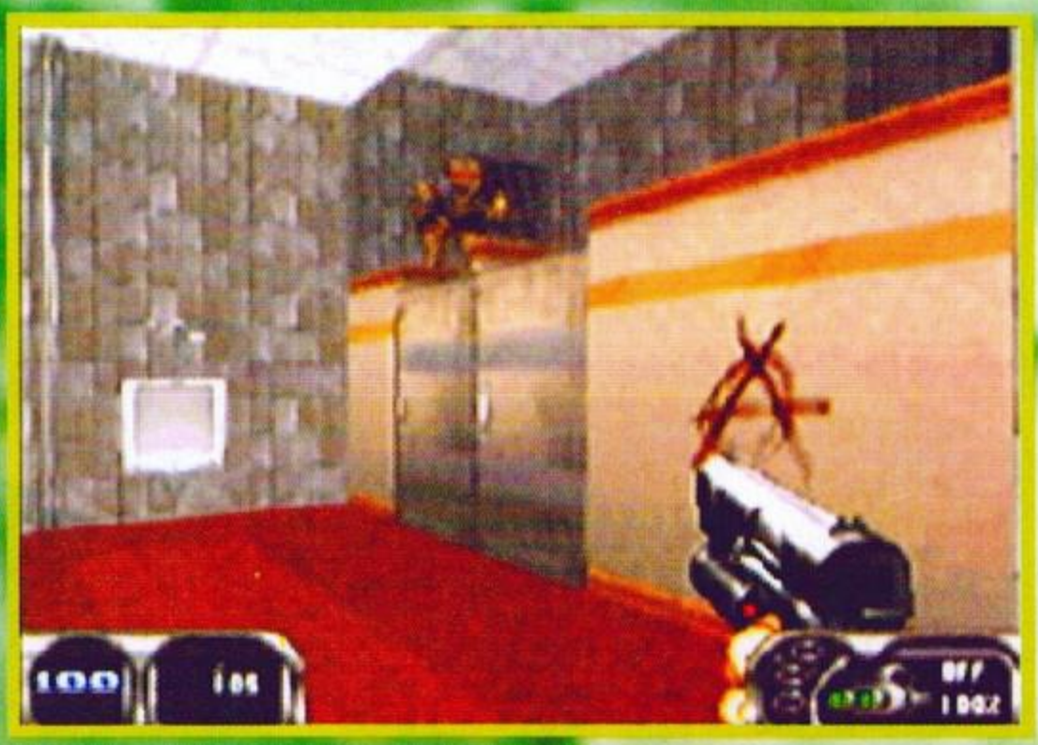
90

GIOCATORI 1-4

# DUKE NUKEM 64

***Le ha passate un po' tutte, il nostro caro amico Dukie... Ma ci pensate? Fa fuori un'intera colonia di alieni invasori brutti come la fame e... Deve ricominciare perché c'è in giro una nuova conversione! Roba da pazzi...***

Duke Nukem! No, dico... Duke Nukem! Ma vi rendete conto? Cioè, immaginate il vostro miglior amico, ora pensate al vostro fedele cagnolino, ed ora al vostro personaggio di videogiochi preferito... Ecco, il mio è... Lo devo dire?
Certo, viva Mario e i suoi tubi, urrà per Sonic e le sue spine blu, alleluia per i gommoni di Lara Croft, ma come Dukie non ce ne sono più ragazzi...
Ma dove lo trovate un tizio così buono da maciullare chiunque minacci la vita sulla Terra, così educato da mandare a quel paese ("baciami il popo'", "erede di una meretrice"... Nobelesse obeliges (ehi! Questa è voluta :-)) anche il più fetido alieno, così raffinato da espletare le funzioni corporee nel posto che era una testa (che si sia ricordato dello sventurato come di un "mascalzone a forma di dirigibile marrone"?).
Un grande, in tutti i sensi e non soltanto perché è largo come una montagna e alto il doppio (come faccio a saperlo? chiedete ad Alex del pupazzetto che tiene sul monitor in ufficio...), no Duke Nukem è tutto questo e anche di più, molto di più.



Vedo tra voi delle facce di gente che pensa "Ma chi cippirimerlo è sto Duke, che io non l'ho mai sentito nominare?", e la cosa non mi piace, perché così mi costringono a ripetere per l'ennesima volta le gesta del mito biondo che "c'ha un colpo segreto che se te lo da dopo tre giorni muori". Ok, questo è quanto: Duky era su un pianetino un po' di tempo fa, uno di quei villaggi vacanze full-optional, con tanto di ombrellino nei cocktail. Un bel giorno decide di tornare sulla terra e scopre che è stata completamente invasa dagli alieni, che hanno sostituito tutti tranne Mike Bongiorno e Pippo Baudo (porca loca! Almeno una giusta potevano farla 'sti schifoidi!). E fin qui niente di grave, finché Diuche non si accorge che... Gli alieni non gli hanno innaffiato le Begonias Purpurae, quelle piantine tanto tenere che lui teneva con tanto amore sul balconcino di casa. Intrufaldito come mai decide che è ora di sculacciare un po' di esserini verdi, giusto il tem-

po di recuperare la fedele colt-chissenefrega evvia, verso nuovi, incredibili massacri.
Questo in parole povere è quanto ha reso celebre il buon Duk (codice fiscale: DN3D-64), o almeno, questo è quanto ci veniva già proposto fin dal lontano (per me, per voi è come se fosse ieri) 1996, quando alla iD Software hanno rilasciato la prima versione del titolozzo in questione, all'epoca solo per un po' triste e scontata.
Il gioco con il passaggio sotto la grande N del Giappone non mostra grossi cambiamenti, anche perché squadra che vince non si cambia, ma per fortuna alcune cose sono state sistemate, altre migliorate e altre ancora inventate dal nulla. La grafica ad esempio è rimasta la stessa di sempre, ma grazie alle qualità grafiche della console, alcuni elementi come esplosioni, luci e flash vari hanno acquisito una spettacolarità tutta nuova, sicuramente gradita. Anche i livelli dal canto loro sembrano stati leggermente ritoccati (per non parlare degli stage in più, introdotti qualche mese fa su PSX), anche se si è persa traccia di effetti di riflessione come gli specchi e quisquilie simili. La musica e gli effetti sonori sono hanno invece raggiunto livelli impensabili, godibile in particolare il "Duke Nukem Theme" remixato per l'occasione, qualcosa di imperdibile per i fan...
Tecnicamente il sistema di controllo di DN64 è molto simile a quanto già visto su 64 dai suoi colleghi Turok e GoldenEye: manopola analogica per spostare lo sguardo e la mira, tasti gialli per il movimento, grilletto per sparare e così via. Unica nota dolente di tutto l'apparato di interfaccia (e con questo il vocabolario lo chiudo, altrimenti tra poco non capisco neanche io quel che scrivo...) risulta essere la selezione degli armamenti, utilizzabile con la pulsantiera a croce digitale, che però non c'entra nulla con la posizione di gioco ottimale.
Gradita aggiunta a quanto appena elencato la modalità multiplayer (sia in collaborazione che in Dukematch, versione locale del "tutti contro tutti"), nello splendore del 4x4 (cioè ci potete giocare in quattro, e quattro sono le diottrie che partiranno) come già si era visto in 007: GoldenEye.
Per concludere sto delirio dirò solo una cosa: se amate il genere serio e composto, lanciatevi su GoldenEye (che è obiettivamente e tecnicamente superiore, sia in qualità grafica che in ambientazioni), se invece siete dei gran mattacchioni come il sottoscritto DN64 è quello che fa per voi. E con passo felpato me ne vo'...

Massimo "NKZ" Nichini

Piccì.
Ora che di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia (Mac, Playstation e chi più ne ha più ne metta), ci ritroviamo qui, a parlare della conversione, per Nintendo 64, del suddetto mito.
Definire DN64 un semplice arcade in soggettiva mi sembra un poco riduttivo e oltremodo irriverente (che ci volete fare, ho ripescato qualche parolone a caso dal vocabolario). In realtà ci troviamo di fronte a una vera e propria pietra miliare dei videogiochi, uno dei primi titoli che ha rotto con la tradizione dei "amazzo tutti e sono truce" a cui ci avevano abituato Doom e la sua progenie. Ironia, divertimento, ambientazioni al limite della follia (stadi di football americano e localini a luci rosse, metropolitane e set cinematografici, un po' di tutto, 'nzomma) invece della solita commedia drammatica

## NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 88 |
| SONORO | 88 |
| GIOCABILITÀ | 92 |
| LONGEVITÀ | 92 |

***Grafica pulita con esplosioni spettacolari, un sonoro classico con tema musicale remixato, giocabilissimo (tranne che per la selezione delle armi, decisamente ostica) e infinito (si fa per dire: infinito meno un po').***

DELPI

# É così veloce che **mette tutti in fuorigioco.**

**actua SOCCER 2**

Programma e Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: PSX.

## ACTUA SOCCER 2

Il "fenomeno" del Campionato di Calcio Simulato è ACTUA SOCCER 2 !
E' come vedere giocare il Brasile di Ronaldo: velocità, schemi, tattica, spettacolo e gli avversari... sempre in fuorigioco! ACTUA SOCCER 2, infatti, è il massimo per gli esperti intenditori di calcio che amano i simulatori spettacolari ma impegnativi che offrono una certa complessità e varietà di gioco. Solo ACTUA SOCCER 2 presenta anche scenari e situazioni di gioco difficili da risolvere dove la vostra squadra per vincere dovra dare il massimo! I numerosi settaggi a disposizione, i differenti livelli di difficoltà, la perfetta giocabilità rendono ACTUA SOCCER 2 il prodotto perfetto per ricreare gli scontri ad "alta tensione" del Campionato Italiano o per mettere a confronto le squadre nazionali protagoniste della Coppa del Mondo.

PlayStation PSX

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.

WARP/SEGA

ENEMY ZERO

Avventura Aliena(nte)

86

GIOCATORI 1

# ENEMY ZERO

*Nello spazio nessuno può sentirti urlare...*

**Frase leggendaria coniata credo da Ridely Scott in persona per la locandina del primo, indimenticabile e inimitabile Alien. Una frase che mi è rimbalzata spontaneamente alla memoria durante le sessioni di gioco a questa ultima, potrebbe esserlo davvero in tutti i sensi, avventura della Warp, reduce dal "successo" di D.**

**Effettivamente, Enemy Zero non è un titolo per così dire nuovo, in quanto la versione giapponese è uscita parecchio tempo fa e fu "esaminata", senza voto, dal Vecchio Faggio, ora come ora impegnato in quel di Boston per un corso di aggiornamento di qualche tipo... Ora finalmente anche il pubblico della rimanente, e maggiore, fetta del mondo può gustarsi questo particolarissimo titolo, una sorta di avventura grafica con degli elementi arcade, palesemente ispirata al-**

la prima opera del grandissimo Ridley (la seconda, lo sapete tutti è Blade Runner, ma questa è un'altra storia...).
Enemy Zero si presenta sulla bellezza di quattro CD: i dischi dall'1 al 3 riguardano il gioco vero e proprio, mentre il famigerato supporto ottico numero 0 ospita l'introduzione e un po' di amenità varie. Tra queste, segnalo la presenza di una scheda dello staff della Warp (tutti giapponesi e tutti fotografati con una sigaretta in bocca:

strano che in America, notoriamente un paese che lotta contro i tabacchi, non l'abbiano censurato...) e una sezione di Training. Qui potrete esercitarvi a utilizzare la pistola per sparare a dei bot telecomandati che simulano gli alieni ospiti sulla nave spaziale all'interno della quale vi trovate (però nel gioco, ne passerà tanta di acqua sotto i ponti prima che riuscirete a conquistare l'agognata arma...).
Con quest'ultima frase ho appena svelato gran parte della trama, per cui mi accingo a completarla. Siamo nell'epoca del commercio spaziale e grazie al "girl power" dilagante, il personaggio che vi ritroverete a interpretare sarà ancora una ragazza (la protagonista di D e Lara Croft hanno fatto scuola...) e il suo nome è Laura.
A bordo della nave AKI sta succedendo qualcosa di strano e se vi premurerete di visionare l'introduzione aberrante (nel senso

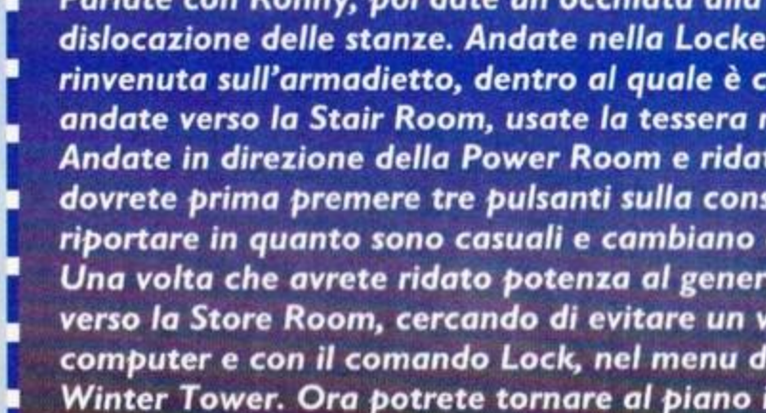
che è lunghissima e inutile)[un po' come gran parte dei dialoghi di FFVII, no? NdAlex] contenuta sul CD 0, capirete che la morte in diretta del vostro compagno Parker significa guai certi...
All'inizio dell'avventura vi ritroverete nella camera di Laura, dove potrete familiarizzare un attimo con il sistema di controllo; generalmente le sezioni che si svolgono nelle stanze utilizzano la grafica prerenderizzata e precalcolata (che se non vado errato è associata a una tecno-

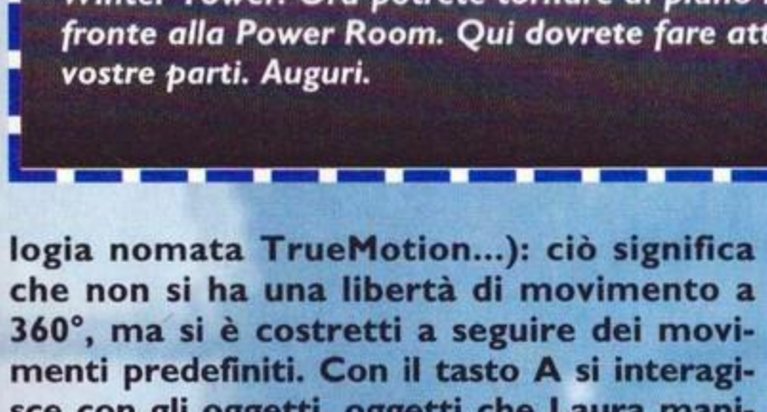
la. La nave pullula di computer ai quali ci si può collegare semplicemente usandoli: ogni computer ha tre voci che rispondono al nome di Database, Information e Personal File.
Il primo menu richiama una lista degli oggetti presenti nel gioco spiegandovi cosa sono, il secondo collega alla rete della mappa della struttura e vi permette di mettervi in

## LAURA NON C'E'...

*Giocando a Enemy Zero per un discreto numero di ore, mi sono reso conto che effettivamente può essere un gioco ostico per chi si avvicina per la prima volta a questo genere.*
*Pertanto, dall'alto della mia infinita lungimiranza, ho deciso di pubblicare uno stralcio della parte iniziale del gioco, in modo tale da rendere più facile l'approccio...*
*Vi ritroverete nella stanza di Laura: dietro lo specchio troverete il rilevatore di movimento, mentre il Voice Recorder e la E-Key di Laura si trovano nei cassetti. Collegatevi al terminale e date un'occhiata alla camera di Parker, grondante sangue...*
*Parlate con Ronny, poi date un'occhiata alla mappa del livello uno e memorizzatevi bene la dislocazione delle stanze. Andate nella Locker Room, dove dovrete usare la E-Key appena rinvenuta sull'armadietto, dentro al quale è contenuta una tessera magnetica. Uscite e andate verso la Stair Room, usate la tessera magnetica, per scendere al piano inferiore.*
*Andate in direzione della Power Room e ridate la corrente a uno dei generatori: per farlo, dovrete prima premere tre pulsanti sulla console nell'ordine giusto. Questi non li posso riportare in quanto sono casuali e cambiano a ogni partita...*
*Una volta che avrete ridato potenza al generatore tornate al piano superiore e andate verso la Store Room, cercando di evitare un viaggio verso l'Elevator... Collegatevi al computer e con il comando Lock, nel menu delle informazioni, sbloccate tutte le porte della Winter Tower. Ora potrete tornare al piano inferiore ed entrare nella porta a saracinesca di fronte alla Power Room. Qui dovrete fare attenzione perché il primo alieno si paleserà dalle vostre parti. Auguri.*

logia nomata TrueMotion...): ciò significa che non si ha una libertà di movimento a 360°, ma si è costretti a seguire dei movimenti predefiniti. Con il tasto A si interagisce con gli oggetti, oggetti che Laura manipolerà aprendo automaticamente i cassetti e raccogliendo automaticamente il contenuto, tanto per fare un esempio...
La situazione cambia nei corridoi: qui infatti, i vostri movimenti saranno liberi e a 360° ed è anche la forma di movimento che vi consentirà di utilizzare al meglio la vostra pisto-





contatto con il resto dell'equipaggio, il terzo riassume lo status di Laura.
Il punto forte del gioco rimane soprattutto l'atmosfera che riesce a evocare con grandi silenzi e periodi in cui non accade nulla (che

servono a creare tensione, sì, ma ad annoiare anche) e, naturalmente, con un alieno dapprima invisibile. La realizzazione tecnica invece mi ha lasciato un po' perplesso, più che altro per l'alternarsi delle fasi prerenderizzate a quelle in tempo reale - non è una soluzione a mio avviso soddisfacente, specialmente quando il rischio è che nessuna delle due venga realizzata in maniera più che mediocre... Comunque sia, anche considerando il popolo videoludico italiano, mi pare che rimanga un titolo per pochi appassionati di fantascienza e avventure, genere a mio avviso non molto popolare su console, almeno qui da noi.
Mi sembra di avere detto tutto l'essenziale, pertanto saluuutooo!

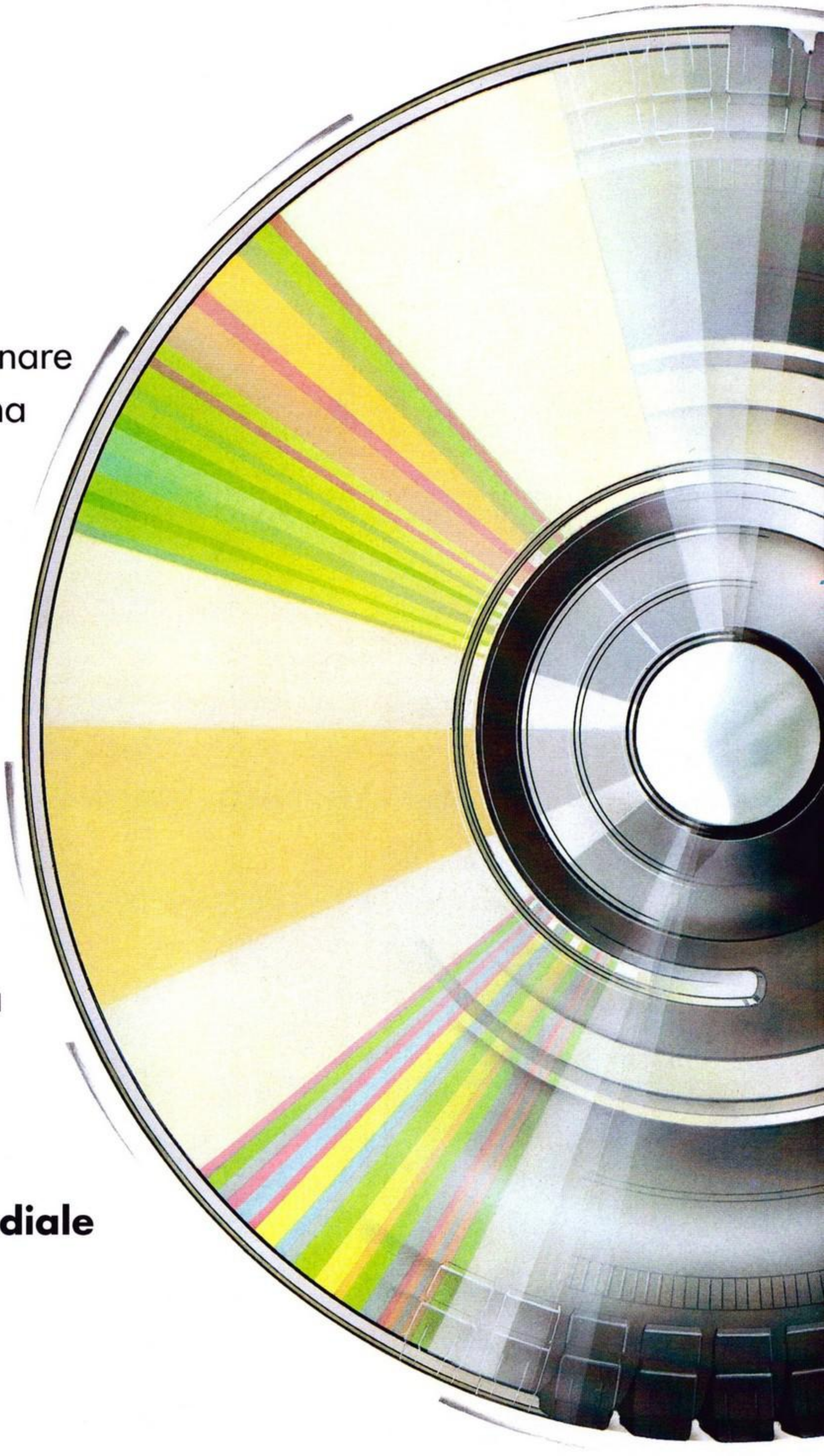
**Andrea "Ripley" Della Calce**

**SATURN**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 84 |
| SONORO | 80 |
| GIOCABILITÀ | 75 |
| LONGEVITÀ' | 75 |

***Enemy Zero è un'avventura a tratti intrigante, ma comunque penalizzata da scelte opinabili come la gestione della pistola. La grafica in movimento libero poteva decisamente essere fatta meglio, nulla da dire sui filmati invece. Piacerà sicuramente agli amanti della sci-fi, mentre gli altri possono archiviarlo in fretta.***

# SE CI CHIEDI UN CD ROM CI



Si, per correre a consegnare i vostri ordini, dalla minima quantità al grande stock.

Per sottoporvi tutta la gamma dei prodotti distribuiti, dai CD-ROM alle cartucce, dagli accessori alle consolles.

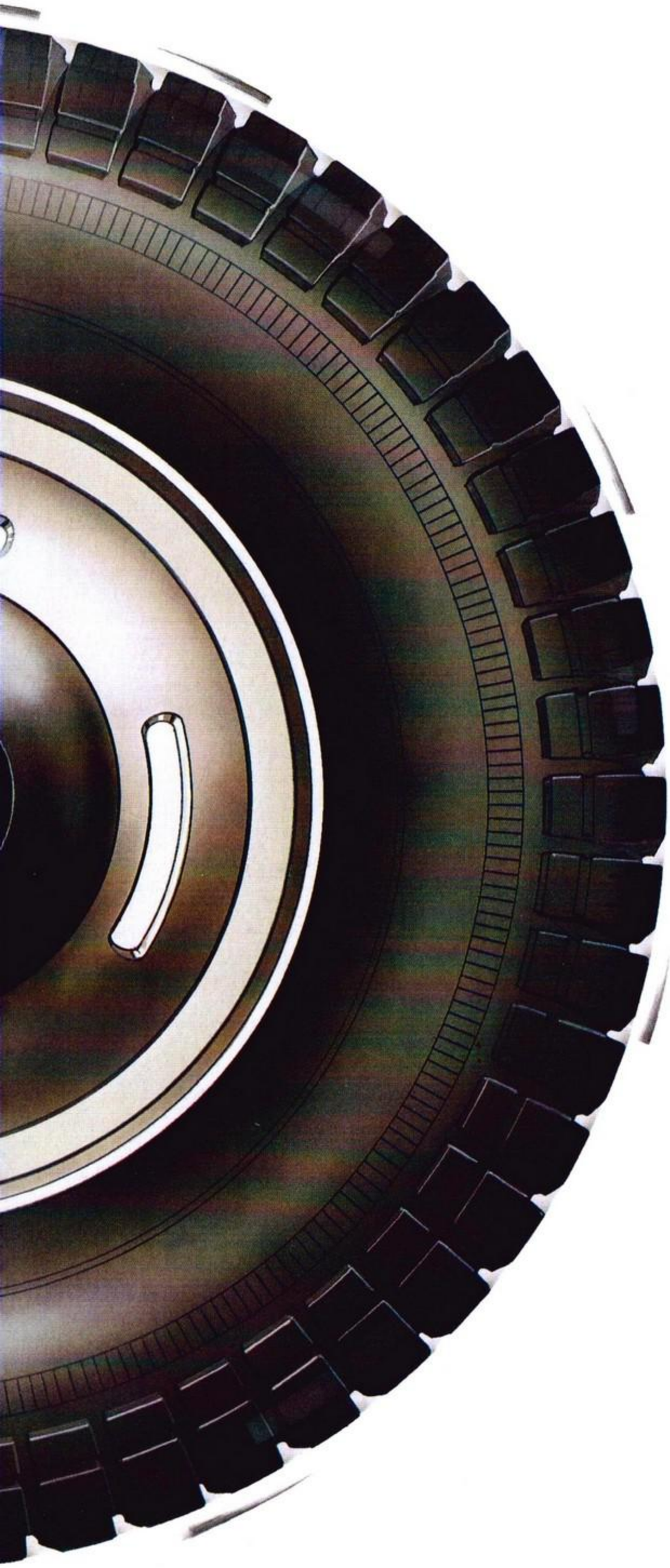
Per garantirvi un tempestivo servizio su tutte le novità in uscita e soprattutto offrirvi la nostra preziosa assistenza al Punto Vendita.

**Amadeus**
**Cash & Carry Multimediale**
distribuisce:

CD-ROM · NINTENDO64 · PlayStation · SUPER NINTENDO · GAME BOY · SEGA GAME GEAR · SEGA MEGA DRIVE

**Amadeus srl** Via Bruno Maderna, 8 - 20138 Milano -

# GIRANO SUBITO LE RUOTE!



Studio Maggio

Tel. (02) 5061255 - 392 -313 - Fax (02) 58012461

*Amadeus*

**Per servirvi!**

REVIEW

SQUARESOFT

EINHÄNDER

SPARASPARA

90

GIOCATORI 1

# EINHÄNDER

***Non so perché, ma io un gioco con un titolo come questo lo vedrei meglio su Saturn...***

**Gli spara e fuggi, questi sconosciuti. Sin dall'alba dei tempi l'uomo ha cercato di definire il genere degli spara e fuggi. Gli uomini primitivi che seduti intorno al fuoco preparavano gli schizzi della prima ruota già si interpellavano sul vero significato della definizione "shoot 'em up". In quel periodo le relazioni interpersonali erano decisamente più brusche; tant'è che la fazione degli spara e fuggi a scorrimento orizzontale era perennemente in guerra con quella degli spara e fuggi a scorrimento verticale, e tutte e due organizzavano vere e proprie spedizioni punitive nei villaggi dei propri avversari bruciando le case (anche se le caverne non è che prendessero fuoco facilmente) e organizzando pestaggi (quelli riuscivano molto bene). In realtà all'epoca non si era ancora visto né uno spara e fuggi a scorrimento né uno spara e fuggi qualsiasi, dato che i primi coin-op non erano ancora apparsi e le console erano ancora un'utopia - ma si sa, l'uomo è spesso capace di scrutare nel proprio futuro, e già diverse migliaia di anni fa qualcuno aveva avuto, ovviamente in separata sede, visioni di Xevious e R-Type (i pochi che hanno visto Salamander si sono evoluti in una specie superiore e sono partiti per le stelle). Quando poi, molto tempo dopo, i videogiochi sono effettivamente apparsi, i discendenti degli appartenenti alle due fazioni si erano oramai uniti tra di loro creando una sola, grande comunità di adoratori degli shoot 'em up a scorrimento, che rimase profondamente turbata e scioccata vedendo che Space Invaders, il primo spara-e-fuggi in assoluto, non scrollava affatto e successivamente titoli come Zaxxon, il primo spara-e-fuggi in diagonale. Successivamente giochi come Exerion (che probabilmente è anche precedente a Zaxxon, ma a me va bene lo stesso), Buck Rogers e Gyruss contribuirono a minare la buona volontà di fondo del genere**

umano e portò a immani disgrazie d'ogni genere come l'avvento dei giochi di hockey.
E dopo questo breve excursus sulla natura umana e sulla natura dei videogiochi, passia-

mo a occuparci di questo Einhänder, che in tedesco significa più o meno "con una mano sola", il che in un certo senso svela l'arcano relativo al cappello introduttivo. Dunque, Einhänder è uno spara e fuggi ed è anche un gioco della Square: fino a qualche tempo fa due cose assieme non sarebbero mai potute andare d'accordo, dato che la Square è sempre stata una casa specializzata dei giochi di ruolo. Ultimamente però lo sguardo della casa responsabile di uno dei titoli più avvincenti di tutti i tempi (Final Fantasy VII) ha spostato il suo sguardo anche sugli altri mercati, sfornando titoli come Tobal 1&2, Bushido Blade, Parasite Eve (una specie di "giallo interattivo") e così via. Il lineup dei titoli futuri contiene anche altri giochi abba-

stanza inusuali considerando solo i loro trascorsi, e al momento ci siamo occupando di uno shoot 'em up - insomma, ci manca solo il gioco di guida (per la verità non mi dispiacerebbe affatto) e poi la Square si è proprio occupata di tutto.
Comunque sia, giusto per entrare nel vivo della recensione, Einhänder è uno spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale realizzato interamente in grafica poligonale. Al contrario di titoli quali Philosoma e Ray Storm (gli

unici altri due spara-e-fuggi poligonali per Playstation che mi vengono in mente, in effetti) la visuale è bene o male sempre fissa, tranne in alcune sezioni dove la telecamera si sposta leggermente di lato, giusto per dare un po' di più la sensazione di profondità.
Il giocatore controlla una buffa astronavina (selezionabile da un gruppo di tre, ma di questo ne parleremo più avanti) armata di uno sparo standard davvero ridicolo e capa-

ce di trasportare tre moduli aggiuntivi che possono essere "rubati" dalle navi avversarie. Ora, le astronavi dalle quali si possono prelevare le armi sono abbastanza rare e sembrano decisamente messe lì apposta: viene proprio da chiedersi come mai il nemico (chiunque esso sia - dall'intro sembrerebbe quasi che il protagonista sia una specie di furfante e i cattivi siano polizia e autorità varie) sia così ansioso di regalarci cannoni d'assalto, missili, mitragliato-

ri, giganteschi taser, lame d'energia, granate e cannoni a rosa - probabilmente per sembrare più sportivi.
Questi moduli aggiuntivi si usano in concomitanza con lo sparo di base e purtroppo contengono munizioni contate. Oltre a questo, non c'è nulla: non si può potenziare lo sparo di base, i moduli non diventano mai più potenti, l'astronave non aumenta la sua capacità di trasporto, insomma, nulla di nulla. Per fortuna che qualcosina da cambiare c'è - durante il gioco basta pigiare un pulsante per cambiare la velocità della nave - ma è davvero pochino.
Per quanto riguarda i pod aggiuntivi, qualche cosina da dire c'è: oltre che da armi i vari elementi aggiuntivi possono quasi essere usati come scudi, dato che possono bloccare qualche proiettile prima di saltare per aria (e questo significa che dovrete anche starci attenti - due proiettili di troppo e saluterete il vostro lanciamissili). Sempre i suddetti moduli sono il centro attorno al quale ruotano le differenze tra le tre astronavi alle quali accennavo poco fa: il modello base è appunto l'astronave con tre alloggiamenti e

uno sparo bifido. Oltre a questa esiste una nave con uno sparo base leggermente più bello ma con soli due alloggiamenti e infine una nave scarsissima **SENZA** sparo base e con due alloggiamenti (questa non l'ho veramente capita). A mio avviso c'è una sola astronave che si possa ragionevolmente scegliere, comunque sia le altre due ci sono e io ve le ho descritte.

Ancora i pod: questi simpatici oggettini rappresentano un po' anche la cura che mette la SquareSoft in questi giochi. Tanto per dire un po' di cose a caso, è possibile spostarli in due posizioni diverse (alcuni sparano in alto o in basso, altri avanti o indietro) a seconda della bisogna, e soprattutto ogni volta che li utilizzate compare un minuscolo numero che rappresenta le munizioni a vostra disposizione - senza dubbio più comodo che dover spostare ogni volta lo sguardo rischiando di andarvi a schiantare contro un muro.

Bene o male Einhänder è tutto qui: lo scorrimento orizzontale lascia occasionalmente il posto a un po' di scorrimento verticale, anche se in effetti l'astronave continua a guardare verso destra e a sparare nella stessa direzione. A parte questo, il suddetto shoot 'em up della Square è un titolo abbastanza classico, realizzato con una grafica poligonale molto dettagliata e fantasiosa (molto bella la città del primo livello), provvisto di una colonna sonora davvero eccezionale e ricca di effettoni stereo davvero coinvolgenti. Il livello di difficoltà è generalmente altino (persino al minimo) ma i "crediti" illimitati possono permettervi di smontare il gioco anche in un solo pomeriggio, sempre che vi piaccia buttare via il prodotto (in senso figurato) subito dopo averlo comprato. Insomma, un bel giocone e un'ulteriore prova dell'abilità degli "onesti lavoratori" della SquareSoft.

**MA**

**PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 90 |
| SONORO | 91 |
| GIOCABILITÀ | 90 |
| LONGEVITÀ | 87 |

***Uno spara e fuggi a scorrimento orizzontale come non se ne vedevano da un po' di tempo. La Square evidentemente non è capace di sbagliare un colpo, anche se in questo caso si è andata a impegolare in un genere di gioco che non può essere più di tanto longevo e oramai ha una ristretta cerchia di appassionati. L'introduzione è eccezionale, la grafica si muove benissimo, è giocabile... Se vi piacciono gli shoot 'em up, può essere giunto il momento di fare una nuova aggiunta alla vostra collezione di giochi.***

-IAN LIVINGSTONE'S-

# DEATHTRAP Dungeon

Avventurati in questi labirinti da incubo. Emula le gesta dei mitici eroi, alla ricerca di tesori e gloria. Deathrap Dungeon vi immerge in un vero mondo fantasy tridimensionale in cui incontrare folletti, orchi, minotauri ed enormi draghi è assolutamente normale. Scegliete il vostro eroe e partite alla ricerca di enigmi e misteri insoluti. Utilizzate differenti armi, oggetti e pozioni per sopravvivere e avere la meglio sugli abominevoli orrori che vi verranno scagliati contro. Epici duelli vi attendono, a questo punto è da codardi tirarsi indietro.

- Una spettacolare avventura fantasy ricca di azione
- Grafica dettagliata in un ambiente in vero 3D
- Armi e oggetti possono essere trovati per migliorare il personaggio
- Decine di missioni differenti
- Un bestiatio di mostri senza precedenti, dai piccoli folletti agli enormi draghi e giganti!

EIDOS INTERACTIVE

PlayStation

HALIFAX

*Nei migliori negozi di Videogames*

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari.

PSYGNOSIS

DISCWORLD II

ARCADE ADVENTURE

90

GIOCATORI 1

# DISCWORLD II

***"Parole, parole e parole". Mina non c'entra se non che Scuotivento è una mina vagante, che parla e straparla.***

Può essere un caso, una fatalità o forse dovuto al fatto che io sono il secondo di due fratelli, ma mi becco sempre il secondo videogame della serie (Tekken II, Broken Sword II, ecc...), dopo essermi perso il primo. Un po' distratto, direte voi. Può darsi, dico io. Effettivamente, e voi lo saprete meglio di me, a volte si rimane incastrati in qualche adventure, oppure si impazzisce in qualche livello di un platform troppo a lungo e alcuni titoli ci passano via così, come se niente fosse. Comunque, tutto questo serve soltanto per cercare una scusa che giustifichi il fatto che io il primo Discworld non solo non l'ho neanche visto passare, ma l'avevo solo vagamente sentito nominare. Certo tendenzialmente i videogame che fanno parlare di sé sono quelli più "spettacolari" (vedi WipeOut & co.), però questo non vuol dire che anche tra i cartoni animati interattivi non ci siano cose interessanti. Come, e rieccoci al nocciolo, in questo caso Discworld II.

Infatti la storia è molto divertente. Il nostro pigro eroe Scuotivento è brillante, simpatico, spiritoso e con un compito decisamente particolare da portare a termine. Dovete sapere che il signor La Morte, stufo della sua scarsa popolarità, se ne è andato su una qualche isola caraibica, dove passa le giornate a prendere la tintarella bevendo piña colada. E la sua mancanza, contrariamente alle aspettative, ha generato sconforto tra gli abitanti del Mondo Disco, perché se è vero che nessuno vuole averci a che fare, La Morte ha un compito tanto ingrato quanto utile. Infatti, da quando manca, nessuno rimette al loro posto i cadaveri dei morti più recenti, che vagano disorientati per le vie della città. E qui entra in gioco il nostro caro Scuotivento, che dovrà prima trovare La Morte e poi convincerlo a tornare a svolgere il suo mestiere. Insomma, al di là della visione un po' macabra della situazione, il soggetto sembra interessante e divertente.

Nell'animazione iniziale si coglie subito l'autoironia del personaggio e dei programmatori, che gli hanno messo in bocca frasi del tipo "Hanno migliorato la grafica delle animazioni", o altre frasi strettamente legate alle qualità del gioco stesso. E, effettivamente, la grafica e le animazioni sono decisamente eccezionali.

L'unica cosa che ho trovato stancante è la quantità di dialoghi. Infatti se da un lato quello che dice Scuotivento è molto divertente, dall'altro parla decisamente troppo. Sì, è vero che si possono saltare, ma in questo genere, dove bisogna raccogliere quanti più indizi possibili, capita spesso di riascoltare 3 o 4 volte una frase per capire esattamente cosa bisogna fare. E, a causa proprio della loro lunghezza, dopo un po' ci si stufa. Del resto pare che programmatori di questo videogame abbiano assicurato 100 ore di gioco. Ma i dialoghi sono compresi nel conteggio?

**Thomas TMM Mantero**

**PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 95 |
| SONORO | 86 |
| GIOCABILITÀ | 90 |
| LONGEVITÀ | 85 |

***Tratto e animazioni spettacolari per quanto riguarda la grafica, dialoghi in inglese sottotitolati in italiano e musiche carine per il sonoro, buona l'idea del soggetto e molto intrigante l'avventura, penalizzata però a mio avviso da dialoghi troppo lunghi e dalle esagerate dimensioni della città in cui si svolge la trama.***

# Rock & Roll RACING 2™

## RED ASPHALT

Rock'n'Roll Racing 2 eleva il genere dei giochi di combattimento su strada all'ennesima potenza. Prendi parte a queste gare senza regole e lanciati alla conquista di una posizione di prestigio nella classifica dei migliori piloti. Le auto di RnRR2 sono dei veri mostri e potranno essere equipaggiate con armi, potenziate all'inverosimile e aggiornate con nuovi e più potenti accessori di distruzione!
Durante la gara sarai costantemente aggredito dagli altri concorrenti, pronti a tutto per buttarti fuori dalla gara. Difenditi e contrattacca ricordandoti che arrivare al traguardo è bene mentre arrivarci come unico superstite è decisamente meglio!

- Il migliore "sparatutto" su strada
- 6 veicoli da scegliere. Dalla leggera ultraveloce al mezzo corazzato armato fino ai denti
- 11 piloti selezionabili, ognuno con il proprio carattere!
- Gareggia in più di 12 percorsi differenti
- Raccogli i power up sparsi sul percorso e sosta ai box per riparare la tua auto durante la corsa

Interplay™

PlayStation

*Nei migliori Negozi di Videogames*

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

HALIFAX

www.halifax.it

PlayStation and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment inc. © 1997 Interplay Productions. All Rights reserved. Rock & Roll Racing: Red Asphalt and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are property of their respective owners.

REVIEW

CRYSTAL DYNAMICS/BMG

PANDEMONIUM 2

Platform abbastanza demenziale

92

GIOCATORI 1

# PANDEMONIUM 2

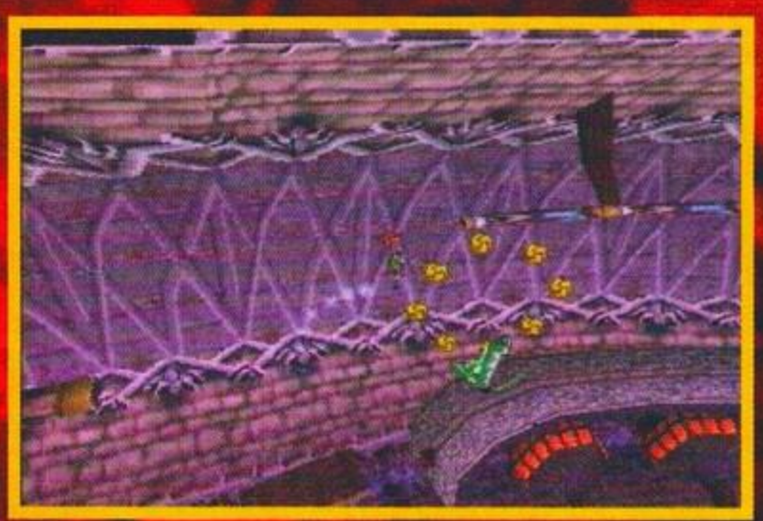
***"... it was fun! I mean horrible, but fun!"***
***(... divertentissimo! Voglio dire, è terribile, ma divertentissimo!")***

Ve le ricordate queste bautte? Sono le parole che Fargus, lo schizzato giullare di Pandemonium, pronuncia alla fine dell'animazione iniziale del primo episodio della serie, cioè quando il mostro orribile divora in un sol boccone la città. E a distanza di poco meno di un anno, eccolo tornare con il suo scettro Sid e, naturalmente, anche la bella e sempre più sexy (Lara docet) Nikki per una nuova epica avventura.

Siamo nell'Anno del Formaggio. Come predetto dal famoso profeta nano Nosewasinit nel grande Libro dei Condimenti, la Cometa dalle Infinite Possibilità è tornata ad attraversare il cielo di Lyr. Pare che sia carica di una particolare forza della natura, una sorta di magia così fantastica e potente che assolutamente il nostro trio (dico trio perché in questo episodio Sid, lo scettro, è più protagonista che mai) non può lasciarsela scappare. Infatti Nikki, che non è più la ragazzina dell'episodio precedente ma è cresciuta e maturata diventando una sacerdotessa con molti poteri, vuole assolutamente impadronirsi dell'energia assoluta contenuta nella stella, per poi proclamarsi Sacerdotessa Suprema. Ma se gli anni passati dal precedente episodio hanno fatto crescere e maturare Nikki, con Fargus non sono stati così generosi. Pare infatti che abbia avuto un paio di incidenti (il più tragico dei quali con una frittella di mele) e abbia dato un po' fuori di matto. Passa la gran parte del tempo a cavalcare Big Ernie, il suo cavallo a dondolo, emettendo strani suoni mentre sogna di far saltare in aria castelli. Non riesce neanche più ad allacciarsi le scarpe, ma sa costruire in un nanosecondo una bomba termonucleare (io l'ho sempre detto che le frittelle di mele fanno male). Anche Sid è un po' preoccupato, al punto che preferirebbe staccarsi da Fargus e mettersi con Nikki (chiamatelo scemo...). Ma Fargus non è il problema, perché Nikki riesce a tenerlo sotto il suo controllo, per farsi aiutare nell'avventura. Il vero problema è Zorrscha, la Regina dei Goon che ha ridotto in schiavitù il suo popolo e lo sfrutta per costruire una flotta di razzi con cui andare poi a catturare la cometa in questione. Quindi a Nikki,

Fargus e Sid non resta altro che cercare di mandare in rovina il piano della malvagia regina, arrivando per primi alla stella.
E già la storia, letta così, ci dà un'idea della pazzia che ha regnato alla Crystal Dynamics fino alla fine di ottobre, quando è stato pubblicato ufficialmente il gioco. Pazzia che si è espressa non solo nella storia esilarante di questo platform, ma anche nel suo aspetto grafico. Perché se a prima vista sembra meno curato nei dettagli rispetto al primo episodio, in realtà la scelta dei colori e degli scenari, assieme al motore 3D che gestisce tutti gli ambienti, sono veramente spettacolari. Tutto il gioco è permeato da un'aria così mistica e psichedelica, che da un momento all'altro ci si aspetta di veder passare Yellow Submarine dei Beatles. Del resto è giusto che sia un po' barocco, visto si svolge in una specie di medioevo tecnologico, dove non ci si sorprende di trovare castelli custoditi da guardiani con arco e frecce (per altro tanto buffi quanto spietati e impegnativi), e generatori elettrici con scariche che ricordano i convogliatori di energia statica usati dal Dr. Frankenstein (Herr Doktor) per dare vita alla sua creatura. E sempre a proposito di nemici, troviamo di tutto: oltre ai guardiani e ai pterodattili che già conoscevamo dalla precedente avventura, ci sono ragni giganti, cannoni che sparano palle di neve, pesci che camminano fuori dall'acqua, soldati che scagliano frecce e ogni sorta di ostacolo.
I nostri eroi, sempre rispetto al primo capitolo, possono fare nuove mosse oltre a, ovviamente, spostarsi sul sentiero e saltare. Infatti possono appendersi, arrampicarsi su corde e catene, pilotare robot giganti, attivare interruttori. Se nel primo Pandemonium il personaggio più facile da usare era Nikki, in quanto poteva fare salti più alti aiutandoci a risolvere più facilmente certe situazioni di panico, in questo episodio è la volta di Fargus. Infatti è lui che ha le carte migliori per arrivare il più illeso possibile alla fine del livello. Una specie di Par Condicio dei videogiochi, cioè una volta per uno non fa male a nessuno. Fargus può attaccare i nemici non solo con la classica ruota, ma anche colpendo con Sid e lanciandolo per poi guidare (con i tasti di direzione) il suo volo e andare a colpire i nemici. Con questa tecnica, si possono anche andare a prendere punti, vite extra o chiavi, che altrimenti sarebbero difficili da raggiungere. Sempre Fargus può anche trasformarsi in una palla di fuoco invincibile e inarrestabile in grado di travolgere tutti lungo la strada. E questa è la più divertente di tutte le sue nuove capacità: una volta raccolto l'apposito potere, può letteralmente pompare i nemici fino a farli scoppiare o a gonfiarli quel tanto che basta per poi saltar loro sopra e raggiungere bonus messi in punti impossibili da raggiungere con un salto normale. Insomma Fargus è diventata una specie di macchina perfetta da platform. Pazzo e spietato al punto

giusto, con quel pizzico di simpatia e ironia che non guasta mai.
Tecnicamente questo videogame, oltre a essere spettacolare per il suo gusto grafico, si avvale di molte particolarità, come per esempio le trasparenze quando i personaggi passano dietro pareti di ghiaccio e il morphing degli sfondi. Anche il punto di vista si sposta nell'ambiente 3D in maniera "drammatica", permettendoci di apprezzare appieno il lavoro di programmazione che c'è dietro.
E poi questo videogioco svolge alla grande il compito di tutti i videogame, cioè quello di divertire e intrattenere. L'ironia e le situazioni comiche si sprecano. Per esempio ci sono punti in cui, per raggiungere piani di gioco superiori, bisogna appendersi e fiondarsi utilizzando fili della biancheria. E naturalmente facendolo si vola con tutti i panni stesi. Oppure i nemici che cercano di colpirci con le lance sono così goffi che ogni volta che ne scagliano una perdono l'elmetto. Per non parlare dei nostri personaggi, di cui ho già ampiamente parlato prima che, a partire dall'animazione iniziale, non perdono occasione per divertirci. Il tutto moltiplicato per i diciotto livelli contenuti nel gioco e che ci porteranno a prendere la cometa alla fine (se saremo molto abili e anche un po' fortunati).
Tirando le somme, Pandemonium 2 è veramente un bel platform. Un videogame che non pu˜ mancare nella collezione personale anche di chi non è particolarmente fanatico del genere. é sicuramente un po' più impegnativo rispetto al primo (per la verità un vero massacro), ma al tempo stesso è altrettanto ben realizzato ed entusiasmante.
Questo Natale vivremo l'era dei numeri 2: Pandemonium 2, Tomb Raider 2, Crash Bandicoot 2. E visti i risultati che finora ho avuto modo di apprezzare, ben vengano i numeri 2.



## PLAYSTATION 94

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 90 |
| SONORO | 94 |
| GIOCABILITÀ | 96 |
| LONGEVITÀ | 96 |

*Entusiasmante, divertente e ben realizzato. Nel mondo dei platform, siamo abituati a vedere di tutto e, malgrado sia il secondo episodio di una serie e quindi non una novità al 100%, è un gran bel videogame.*

# ABBIAMO RIDISEGNATO

*E CI

GLOBAL GAME ITALY
LA PIÙ GRANDE CATENA DI VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

**GLOBAL GAME ITALY - VIA SAVONA, 43 MILANO 20144**

gomez & mortisia

# L'ITALIA*

# STIAMO ATTREZZANDO PER L' EUROPA.

## PER FAR PARTE DELLA NOSTRA NUOVA GEOGRAFIA

## CONTATTA LA NOSTRA SEDE DI MILANO

## E CHIEDI LA NOSTRA BROCHURE.

**GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI A:**

BAGHERIA (PA)
BARI Via A. Volta, 6/F
BASTIA UMBRA(PG) Via Bastiola, 35
BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
BRESCIA Viale Piave, 6/A
CAGLIARI Via Iglesias, 43
CALTANISSETTA Via Filippo Paladini, 107
CHIASSO (CH) C.so San Gottardo, 54
CIVITAVECCHIA(RM)
Via della Repubblica, 12
COCQUIO TREVISAGO (VA)
Contrada Tagliabo, 4
COSENZA Piazza Fera, 12
ERBA (CO) Corso XXV Aprile, 32
GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
LUCCA
MANTOVA Via XX Settembre, 7
PADOVA Via E. Toti, 1
PALERMO 1 Via Serradifalco, 141
PALERMO 2 Via Sciuti, 138 a/b/c
PERUGIA Via Palermo, 21/B
PISA
PONTEDERA (PI) Via Guerrazzi, 27
PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
RAVENNA Via di Roma, 157/A
REGGIO CALABRIA Via D. Tripepi, 35
ROMA Via Ugo De Carolis, 25
SCICLI (RG) Via Nino Bixio, 4
SESTO S. GIOVANNI Viale Casiraghi, 62

**TEL. 02/48950128**

GLOBAL GAME®
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

Mondo Console
di Pirozzi Giampaolo

AD **ANCONA**

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI
È OGGI ANCHE VENDITA
PER CORRISPONDENZA

TELEFONO E FAX

# 071-54550

VIA TRIESTE, 9B - ANCONA

# TOMB RAIDER 2

## TUTTE LE ULTIME NOVITÀ

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
NINTENDO 64
NEO GEO CD
E PC CD-ROM

**IMPORTIAMO DIRETTAMENTE DA USA E HONG KONG**

**OFFERTISSIME MEGADRIVE E SUPERNINTENDO**

**ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE**

## PREZZI IMBATTIBILI!!

ORDINAZIONI 24 ORE SU 24 - POSSIBILITÀ DI PAGAMENTI RATEALI (SPESA MINIMA L. 500.000)

**PUNTO VENDITA:** LARGO S. COSMA, 2B - ANCONA - TEL. e FAX 071/54856

Grafica: Gianluca Armeni

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

iD SOFTWARE

QUAKE

SPARATUTTO IN SOGGETTIVA

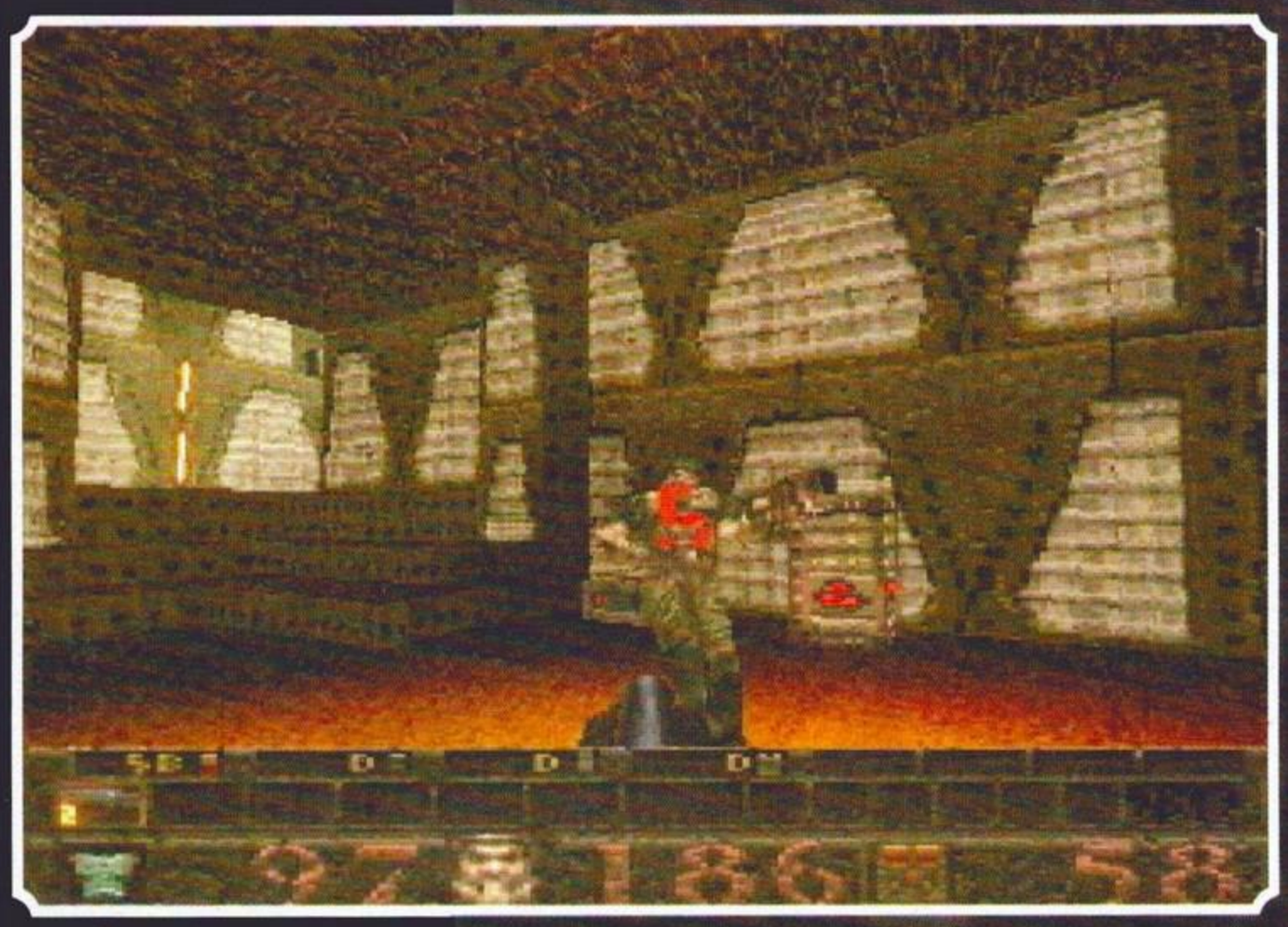
92

GIOCATORI 1

# QUAKE

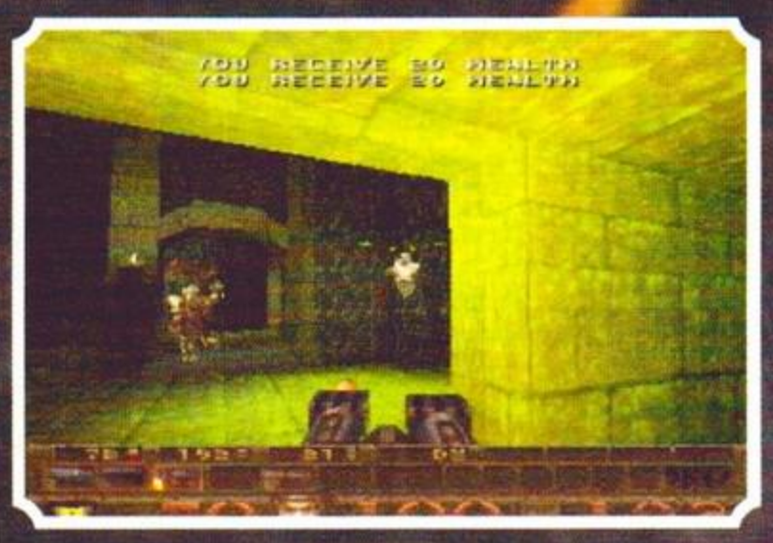
*"Lo sai perché mi chiamano Paolone? Non perché sono alto e nemmeno perché sono grosso... secondo te perché?"*

**Ecco, questa è stata una delle affermazioni che alla recente fiera tenutasi a Torino, il nostro caro Paolone ha tirato fuori per impressionare la nostra standista. Inutile dire che il risultato non è ovviamente stato quello di aggraziarsi le attenzioni della donzella, bensì quello di lasciarla basita e un po' preoccupata. Sta di fatto che il giorno seguente la povera standista, dopo una notte passata con gli occhi sbarrati pensando alla fatidica frase di Paolone, si sia data alla fuga, lasciando dietro di sé solo il ricordo e un biglietto con scritto: "Vado a prendere le sigarette, tenetevi i soldi e bruciate il mio recapito". Non c'è che dire, il nostro caro Paolone sa come lasciare il segno.**



**Ma bando alle banfate dell'amico Paolino (in realtà nelle mie parole è evidentemente trasparso un filo di invidia), e passiamo a Quake, gioco che gli utenti piciisti conosceranno sicuramente molto bene, e che forse anche tu conoscerai; del resto, come titolo**

era decisamente atteso, e le notizie dell'imminente arrivo del capolavoro targato id Software non sono certo mancate su ConsoleMania.
Comunque, se proprio non hai mai sentito parlare di Quake, quantomeno sarai a conoscenza di un gioco chiamato Doom; ebbene, Quake può benissimo esserne considerato l'evoluzione; non a caso, infatti, gli sviluppatori sono i medesimi, così come la struttura. Quello che dovrai fare è decisamente poco



difficile da capire, cioè guardare il tuo joypad, trovare il tasto che serve a fare fuoco e usarlo freneticamente senza parsimonia, fino alla totale eliminazione di tutto ciò che potrebbe far pensare a una forma di vita lontanamente intelligente. Per rendere più vario e rinfrancante il tuo compito, avrai a disposizione tutta una serie di simpatiche armuzze che non menzionerò in quanto prevedo di fare un bel box al riguardo; comunque, oltre alle armi in dotazione, lungo il tuo impervio cammino ti capiterà di incappare in tutta una serie di insoliti oggettini come anelli che ti renderanno invisibile, armature che aumenteranno la tua resistenza (nell'ordine verde, gialla e rossa), il Quad Damage, che aumenterà notevolmente il potenziale distruttivo della tua arma, e altre cosucce che scoprirai da solo, visto che mi sono stufato di sforzare la mente per ricordarle... vabbè, sono troppo buono: il Megahealth, che aumenterà di cento punti il tuo livello di energia e che potrà essere accumulabile fino a un massimo di duecentocinquanta punti energia; la Biosuit, una tuta da fallito che ti permetterà di correre sotto una coltre di acido, e infine il Pentagram of Protection, in sostanza l'invul-

## QUESTO LE SPARA GROSSE.

*Come ai vecchi tempi, giusto per diletto personale oltre che per puro spirito informativo, mi è venuta la balzana idea di stilare questo box contenente tutte le armi che avrai l'occasione di utilizzare (il bello è che non me le ricordo più).*

*ASCIA*

*Questa è l'arma più triste e insignificante di tutto il corredo; infatti, anche se in teoria una scurata in mezzo alla fronte può creare anche un forte mal di testa nella realtà, nel videogioco verrà probabilmente usata dai nemici come blando filo interdentale.*

*SHOTGUN*

*Questo fucile che possederai fin dall'inizio è piuttosto ridicolo: come potenza di fuoco fa schifo, diciamo che il lancio dello stesso contro il nemico potrebbe essere più utile; quindi, in caso che tu rimanga solo con questo misto tra un liquidator e una fionda caricata a salve, seleziona l'ascia, almeno morirai da uomo.*

*DOPPIETTA*

*già con questo bel fucilazzo stile picciotto siciliano degli anni venti (Mee, tu guardasti Carmeluzza con occhi che non mi piacquero... sbramm), cominciamo a ragionare. La sua potenza di fuoco non è quella gran devastazione, ma a breve distanza fa il suo bravo dovere. Attenzione, perché questo arnese più spara da lontano e meno fa male.*

*SPARACHIODI*

*già si comincia ad entrare nell'ambito dei mitragliatori, anche se in questo caso la potenza di fuoco è un po' scarsina (ma contro nemici di media resistenza è piuttosto efficace). E' in sostanza l'arma che tutti i falegnami sognano da anni, si carica in fretta e si scarica ancora più in fretta. Volendo la si può anche utilizzare per giochi alternativi come il lancio del quadro con relativo fissaggio al volo contro il muro, ma attenzione che tra la sparachiodi e il quadro o il muro non ci siano delle persone, potrebbero sporcarti la parete.*

*PERFORATORE*

*Qui si comincia veramente a ragionare, i proiettili sono come per la sparachiodi... dei chiodi, ma qui innanzitutto possiamo ficcare dentro all'arma dei "proiettili" molto più grossi (quelli che si usano per attaccare insieme una trave e una mano... molto utili per avere una migliore presa quando si fanno gli esercizi per i dorsali), e in secondo luogo perché l'arma è composta da cinque canne che ruotano e che garantiscono una raffica particolarmente devastante. Il sogno di ogni persona che ha fatto della frase "ti attacco al muro" il proprio stile di vita.*

*LANCIA GRANATE*

*Ed ecco che, dopo macchine dedicate a persone abbienti come la Lancia K, o a spiriti sportivi come la Lancia Delta, la blasonata azienda costruttrice di automezzi si azzarda nel mercato con un veicolo un po' particolare: la Lancia Granate. Questo singolare veicolo è decisamente innovativo; infatti, non ha ruote né volante, non ha bisogno di benzina né di acqua per lavare i vetri... per andare con questa meraviglia basta mettere in posizione orizzontale lo strano cilindro, sedercisi sopra con la faccia rivolta verso il tubo di scappamento, mettere la mano sull'accensione elettronica (che assomiglia stranamente a un grilletto) e premere. A questo punto sentirai come un forte botto, e in men che non si dica ti troverai a svolazzare tra le nuvole circondato da strani esserini biondi con le aluzze che suonano la lira (lo strumento musicale, ignorante, non la moneta).*

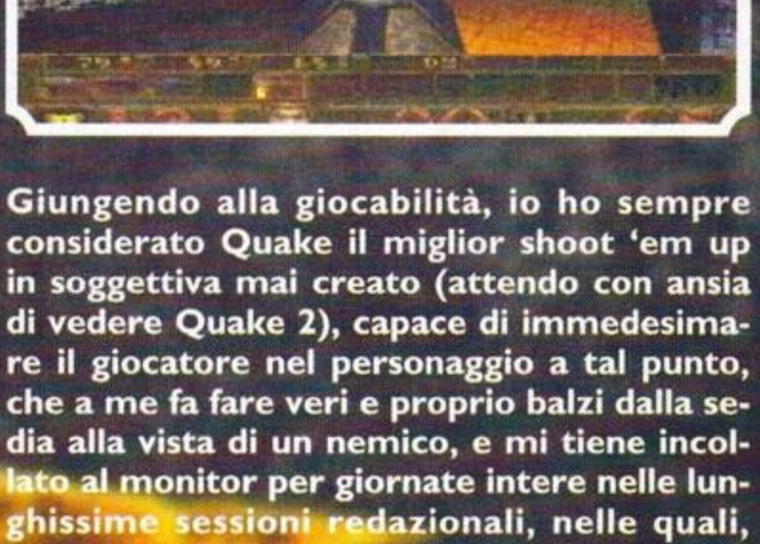
*LANCIARAZZI*

*In assoluto l'arma da me preferita: è potente, è cattiva, e riduce in brandelli tutto ciò che i suoi razzi incontrano. Veramente una forza della natura... un solo consiglio: non sparare contro i muri o i nemici a distanza ravvicinata, loro moriranno (e il muro nemmeno quello), ma tu da quel momento crederai di essere il coniglio pasquale e ti metterai a distribuire pacchettini colorati... una fine tristissima.*

*FULMINATORE*

*Questa centrale elettrica portatile può tornare molto utile per elettrizzare una persona un po' smortina o per ricaricare la batteria della propria auto. In caso che la si utilizzi per fare del male, ti basti sapere che 'ndò tocca disfa; è vivamente sconsigliato il suo utilizzo quando hai i piedi nell'acqua, il risultato potrebbe causare una involontaria fuoriuscita di fumo dalla bocca e dalle orecchie.*

nerabilità temporanea.
Com'era ovvio dedurre, questa conversione per Saturn non riesce graficamente a stare dietro alla versione per PC, anche se piuttosto datata (ormai ha sulle spalle un anno e mezzo); infatti, la controparte piciista riusciva a garantire una grafica nel complesso piuttosto pulita, cosa che invece il Saturn non possiede. Al di là del fatto che lo scrolling sia molto fluido e veloce, lo spixellamento globale toglie un po' di realismo alle ambientazioni, così come succede grazie a un uso dei colori più "sgargiante" (comunque sempre in termini più che accettabili), che contribuisce a rendere meno "infernali" certi livelli. Ma attenzione, non voglio assolutamente essere frainteso, complessivamente a livello grafico è stato fatto un ottimo lavoro; del resto, i livelli sono rimasti bene o male gli stessi, anche se molti sono stati semplificati probabilmente per motivi di spazio; così come un buon lavoro è stato fatto per le texture utilizzate per la copertura dei poligoni... anche in questo caso non sono state riprodotte esattamente come nella versione PC, ma, come il noto liquore, riescono a creare l'atmosfera.
Il sonoro, parte decisamente importante in giochi come questo, riesce a coinvolgere quasi immediatamente il video giocatore nella delirante atmosfera del prodotto, offrendo delle musiche decisamente pregnanti e degli effetti di sottofondo in pieno stile horror.



Giungendo alla giocabilità, io ho sempre considerato Quake il miglior shoot 'em up in soggettiva mai creato (attendo con ansia di vedere Quake 2), capace di immedesimare il giocatore nel personaggio a tal punto, che a me fa fare veri e proprio balzi dalla sedia alla vista di un nemico, e mi tiene incollato al monitor per giornate intere nelle lunghissime sessioni redazionali, nelle quali, giocando via link con due computer collegati, superavo il centinaio di partite con il prode Marco (per-den-te).
Concludendo, Quake, al di là della conversione che sarebbe potuta essere un pelino migliore [ho qualche dubbio, considerato l'hardware, che non è upgradabile come quello di un computer. Per Saturn mi pare che abbiamo fatto un ottimo lavoro. NDAlex], mi sembra un acquisto obbligato, sia per la sua vastità (e quindi durevolezza) e sia per il divertimento che provoca verniciare le pareti di color mostro dopo avergli tirato una missilata.

**Raffaele Sogni**

## SATURN

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 89 |
| SONORO | 92 |
| GIOCABILITA' | 94 |
| LONGEVITA' | 93 |

***Un buona converisone, se lasciamo stare le scelte cromatiche, per questa console: giocabile, con livelli strutturati bene e un sonoro molto convincente, nonostante il remake delle musiche. Un sacco di livelli, tutti emozionanti; non per niente Quake per me è il migliore...***

# IL COMPUTER A PORTATA DI MANO

ANGELO.BELLAFANTE@GALACTICA.IT - 0039-2-2155447

**Le Novità Hardware**
e Software**, la guida alla navigazione**
in Internet,
**le recensioni**
**dei** CD-ROM **M u l t i m e d i a l i**
**e dei** videogiochi

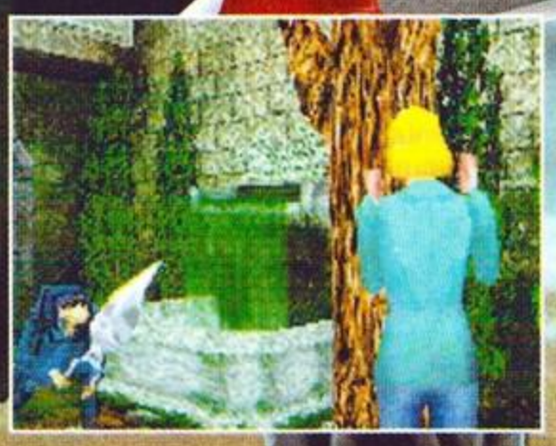
E nel
CD ROM
i Migliori
Programmi
Shareware
per Windows 95

XENIA EDIZIONI

# CLOCK TOWER™

Terrorizzata, una ragazza si arrampica sulla parete di un dirupo, cercando disperatamente di scappare via dal malefico macellaio noto come Scissorman. Arrivata in cima, fa cadere una grande cassa che si trovava sulla sporgenza. Il suo contenuto esplode all'impatto, avvolgendo di fumo l'intera area. La ragazza, Jennifer, si gira per guardare con orrore come il suo aggressore diventa lentamente una palla di fuoco proprio davanti ai suoi occhi. Finalmente era tutto finito.
A un certo punto, c'era stata una serie di omicidi sulle prime pagine dei giornali locali...
Scissorman era tornato!

- Un'avventura dinamica veramente d'atmosfera
- Interagisci con più di 30 personaggi e scopri la vera storia di Scissorman
- L'avventura si evolve e modifica in base alle tue scelte, differenti finali possono essere raggiunti
- Semplici interfaccia punta e clicca.



ASCII ENTERTAINMENT™

PlayStation™

*Nei migliori Negozi di Videogames*

HALIFAX

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

1997 © ASCII Entertainment Software, Inc. All rights reserved. ASCIIWARE is a registered trademark of ASCII Entertainment Software, Inc. Licensed by Sony Computer Entertainment Europe for use exclusively with the "Playstation". "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and product names are trademarks or registered trademarks of their respective holders.

EA SPORTS

FIFA '98: THE ROAD TO WORLD CUP

CALCIO CHE PIÙ CALCIO NON SI PUÒ

89

GIOCATORI 1-16

# FIFA
## ROAD TO WORLD CUP 98

***Dopo il clamoroso fiasco delle versioni 1997 e lo scempio compiuto con il Nintendo 64, la EA Sports torna motivata e a prima vista sembra quasi che abbia imparato dai suoi errori... La sfida a International Superstar Soccer Pro è stata lanciata!***

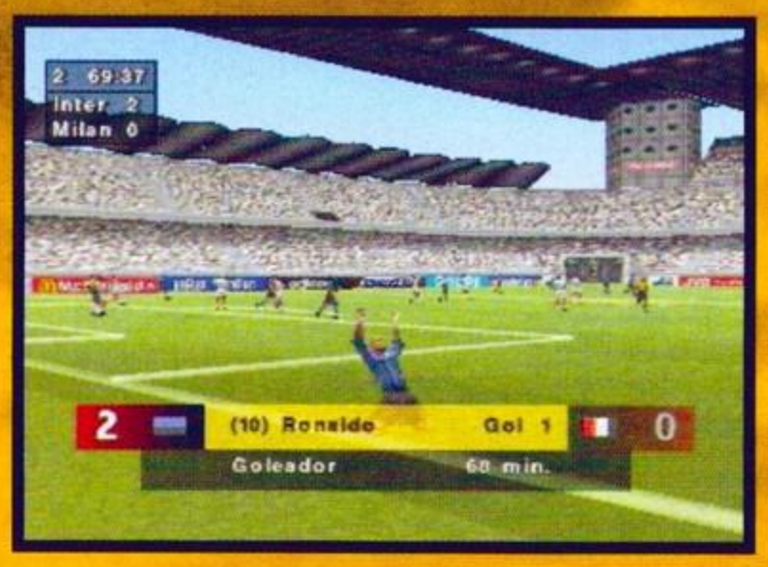
Sono sempre stato un appassionato di simulazioni calcistiche, questo non dovrebbe più essere un segreto per chiunque legga ConsoleMania da almeno un annetto (basti vedere il numero di giochi di calcio recensiti dal sottoscritto in questi anni su queste pagine per rendersi conto del mio grado di fanatismo...), ma in primis della serie Fifa lanciata dalla Electronic Arts più di quattro anni fa...

La cosa che ha sempre contraddistinto i titoli della serie Fifa è l'incredibile realismo, caratteristica questa che purtroppo si è andata perdendo nel corso degli anni: mi ricordo ancora la gioia che provavo a infilare il vecchio Shin nella leggendaria versione per Megadrive (per anni il miglior gioco di calcio in assoluto)... Lo scettro di miglior gioco di calcio è poi passato nelle mani di Fifa '96 su PC, mentre le versioni su console iniziavano un lento ma inesorabile declino, alla faccia di chi credeva che il passaggio dai sedici ai trentadue bit avrebbe potuto solamente migliorare la qualità dei titoli.

Il fondo si è toccato con Fifa '97 (la versione per Saturn è una delle peggiori che abbia visto) e Fifa 64 (una ciofeca, giusto per ricollegarsi al ragionamento elucubrato poche righe più sopra...).

Ora con Fifa '98 la EA Sports sembra finalmente essere tornata ad alti livelli, ma l'unico grosso problema è rappresentato dal fatto che le software house concorrenti non sono state con le mani in mano in questi anni: la Sega continua con successo la dinastia dei suoi Worldwide Soccer su Saturn, mentre la Konami è riuscita, abbandonato il vetusto 2D del suo Superstar Soccer Deluxe (visto

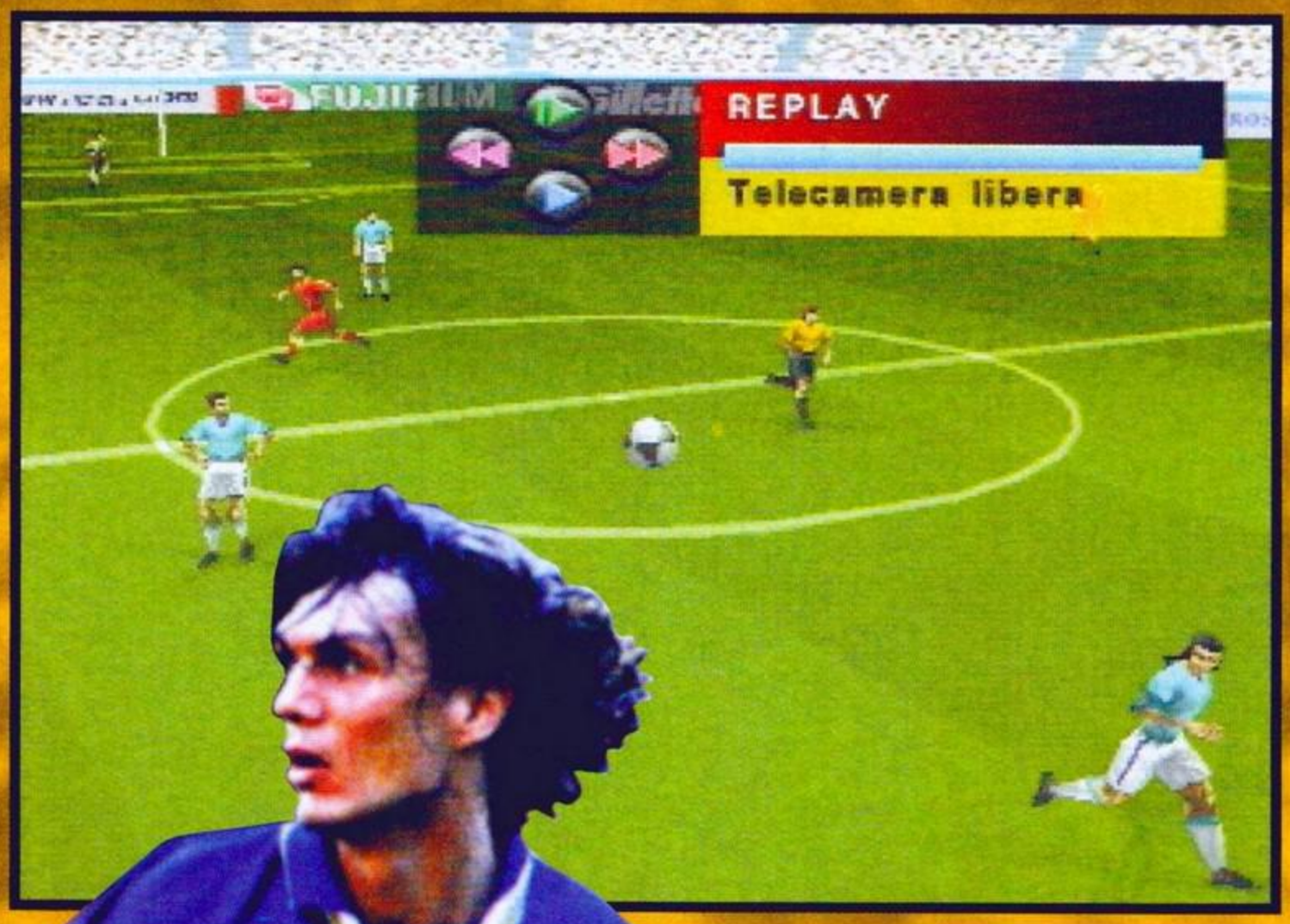
anche di recente su PSX nelle vesti di fedele conversione da Super Nintendo. Fin troppo...), a insediare ben due titoli sul gradino più alto della classifica su ben due console differenti. I più "sgamati" tra voi avranno sicuramente arguito che mi sto riferendo a International Superstar Soccer Pro per Playstation e a International Superstar Soccer 64 (conosciuti anche con i loro nomi giapponesi al popolo videoludico nostrano, rispettivamente come Winning Eleven '97 e J-League Perfect Striker...).
Una delle mosse che farà affermare Fifa '98 almeno a livello di vendite spicciole è il fatto che alla EA Sports si sono accaparrati, a suon di soldoni, i diritti per proporre i Mondiali che si terranno tra qualche mesetto. Ciò vuol dire che Fifa '98 sarà l'unico gioco da qui a giugno che potrà vantarsi di avere la licenza ufficiale della Fifa (ma guarda che caso...) e che tutte le altre simulazioni calcistiche a venire non avranno i nomi reali dei giocatori, le rose ufficiali delle nazionali partecipanti al mondiale e via dicendo. Una bella mossa di marketing, non c'è che dire...
Arrivati a questo punto, mi sembra anche il caso di entrare nel merito di questo benedetto Fifa '98, anche perché mi rendo conto di essere stato un po' fumoso sinora...
Siccome vorrei concentrare la rimanente parte della recensione sull'aspetto puramente giocoso del titolo, mi lancio a razzo in una velocissima descrizione dei menu, delle modalità di gioco e del database. I menu sono tutti quelli che ci si può aspettare da un gioco di calcio (calibrazione della difficoltà dell'avversario digitale, la severità dell'arbitro, le condizioni atmosferiche che, aggiungerei io, hanno finalmente un parametro per l'impostazione aleatoria delle precipitazioni...); le modalità di gioco sono davvero parecchie e soddisferanno sicuramente i palati dei giocatori più esigenti: amichevoli, allenamenti, Campionato del Mondo (con la possibilità di scegliere se disputare tutta la fase di qualificazione, i gironi finali o le partite dagli ottavi in poi...) e campionati tra squadre di club (si possono scegliere le massime divisioni dei tornei brasiliani, americani, inglesi, tedeschi, italiani e via dicendo).
Una menzione a parte va sicuramente al database dei giocatori e delle squadre, database che dopo quattro edizioni consecutive che risultava ampiamente incompleto e approssimativo (nel '96 era stato inserito anche il povero Andrea Fortunato che, per chi se lo fosse scordato, è morto di leucemia...) è finalmente soddisfacente sotto tutti i punti di vista (a parte la presenza di Tassotti al posto di Maldini, quella di Rivas nell'Inter e l'assenza di Fonseca nella Juve solo per citare i casi più eclatanti...): maglie praticamente identiche alla realtà, aspetto e caratteristiche dei giocatori davvero simili agli originali...




Se poi si è proprio pignoli esiste un potente editor che permette di modificare le divise delle squadre ma, ahimé, non consente la modifica delle rose: questa opzione è consentita solamente grazie al calciomercato che non rappresenta proprio lo stato dell'arte in quanto a gestione, ma almeno c'è (con tanto di soldi per comprare i giocatori!).
Per quanto riguarda la grafica siamo a buoni livelli; devo dire che dopo avere giocato per diversi giorni alla versione per schede accelerate 3Dfx su PC, mi è sembrata abbastan-

za scialba, ma si sa, è lo scotto da pagare per la bassa risoluzione...
La ricostruzione digitale degli stadi è davvero fenomenale: la ricreazione di San Siro è davvero strappalacrime, con tanto di immagini del Duomo, della Madunina e di Santa Maria In Fiore (che sta a Firenze, ma forse alla EA Sports volevano generalizzare e rappresentare il più bello stadio italiano e non solamente lo stadio di Milano...). Comunque sia, anche durante la partita la grafica è piacevole alla vista anche da differenti angolature, sebbene un engine non proprio perfetto faccia scatticchiare il movimento del pallone rendendolo fastidioso a tratti.
Ma passiamo all'aspetto cui tengo maggiormente, ovvero la costruzione del gioco, il sistema di controllo e l'intelligenza artificiale.
Il sistema di controllo è inizialmente abbastanza ostico, ma del resto l'impiego di tutti gli otto pulsanti del pad della Playstation è stata la scelta più azzeccata, anche in termini di spettacolo, visto che permette una molteplicità di movimenti e situazioni di gioco davvero incredibili: comunque, come accadeva in International Superstar Soccer Pro, ci si abitua subito...
Veniamo quindi a ciò cui tengo di più in un prodotto di calcio: la possibilità di creare molteplici situazioni di gioco. Fifa '98, grazie al cielo, riesce là dove avevano fallito i suoi predecessori, grazie anche all'ostico sistema di controllo: passaggi di prima, tiri al volo, sforbiciate, rovesciate, colpi di testa in tuffo, tackle leggeri, spintoni, ostruzioni, sgroppate, cross, tiri rasoterra e botte sotto l'incrocio. Tutto questo è possibile in Fifa '98. E allora perché un voto così "basso"? A causa dell'intelligenza artificiale, a tratti sorprendentemente reattiva mentre in altri momenti attraversa degli attimi di pausa assoluta, anche al livello di difficoltà maggiore... Inoltre reputo che l'abilità dei portieri potesse essere calibrata decisamente meglio, visto e considerato che si riesce quasi sempre a fare gol da determinati punti strategici (la posizione più gettonata è l'incrocio sul palo opposto, un paio di metri dentro l'area di rigore per la diagonale dei vertici alti: nove su dieci va dentro...). Comunque, a parte questi piccoli grandi nei, risulta divertente cercare di impostare la manovra usufruendo delle fasce laterali e del cross (calibrabile a seconda delle esigenze sia in potenza che in traiettoria...), anche se la percussione centrale rimane sempre decisamente più abbordabile.
Fifa '98 non riesce a togliere a International Superstar Soccer Pro la palma di migliore gioco di calcio per Playstation (e, ve lo anticipo se non avete ancora letto la recensione, non ce l'ha fatta nemmeno l'attesissimo Power Soccer 2...), anche se con qualche accorgimento in più per quanto riguarda la giocabilità, probabilmente ce l'avrebbe fat-

ta... Comunque sia, il trono del gioco firmato Konami comincia a vacillare pericolosamente e sono quasi convinto che entro la metà del 1998, qualcuno ce la farà a sradicare dalle mani del colosso giapponese l'agognato alloro. Se non sarà la Konami stessa, anche se dal canto mio non posso fare altro che augurarmelo...



P. S. Nella foga mi stavo dimenticando l'aspetto sonoro della faccenda ma che in questo caso sarebbe delittuoso non sottolineare. Prima di tutto la musica che fa da sottofondo (che non è proprio il termine adatto, vista l'adrenalina che riesce a scatenare) è la bellissima Song 2 dei Blur, un pezzo veramente azzeccato che non smetterete più di canticchiare. Punto secondo, la telecronaca: affidata a due dei telecronisti migliori che abbiamo attualmente in Italia, Giacomo Bulgarelli (più bravo come commentatore che come giocatore...) e Massimo Caputi. Punto terzo: il pubblico, veramente azzeccato, urla, sbraita e commenta con fischi le azioni delle squadre ospiti. Eccezionale.

Andrea "SPI" Della Calce

## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 90 |
| SONORO | 94 |
| GIOCABILITÀ | 89 |
| LONGEVITÀ | 90 |

***Un titolo veramente azzeccato, che prende "solo" 89 perché il suo avversario maggiore, ISS Pro, ha preso 90. Splendide le animazioni e gli stadi, ottime la telecronaca e la colonna sonora, un sacco di movimenti, anche se il controllo non è particolarmente immediato e una longevità assicurata dalla possibilità di giocare in due, anche se da soli l'intelligenza artificiale a volte fa cilecca. Inoltre è l'unico con i diritti del Campionato del Mondo...***

SE SFIDARE I CICLOPI
E L' IDRA
A QUATTRO TESTE
NON E' ABBASTANZA
DIVERTENTE,
PUOI SEMPRE ANDARE
ALL' INFERNO.

Oltre a tutte le altre strane creature dovrai combattere un cinghiale. Tutt'altro che noioso.

Zeus deve conquistare Ade ma anche il cuore di Atlanta (una vera fatica di Ercole.)

**In HERC'S ADVENTURES, non come nella vita reale, per avere un lieto fine dovrai andare all'inferno. Dopo tutto è qui che dovrai affrontare Ade, dio del sottosuolo, per salvare l'umanità.**

**PERSONAGGI ECCEZIONALI.** Andrai in battaglia impersonando uno dei tre eroici personaggi mitologici, ognuno con poteri unici: Ercole è fortissimo, Atlanta è veloce come la luce e Giasone ha molto sale in zucca.

**ARMI INCONSUETE.** Certo, avrai i soliti strali, fionde e spade. Ma puoi armarti con pistole a raggi, lanciare case, pecore e mucche gonfiabili.

**TIPACCI ANCHE PIU' STRANI.** Le armi anomale sono perfette per sconfiggere nemici ancora più anomali: Ciclopi con un occhio, Idra a quattro teste e Medusa con serpenti al posto dei capelli. Poi scheletri che sventolano spade, pagliacci pazzi, marziani birichini e molto altro ancora. Alla fine dipende da te salvare il mondo in questa spassosissima parodia della mitologia greca.

E se non ci riesci???

Almeno morirai dal ridere.

PlayStation™

KIDS TO ADULTS K-A CONTENT RATED BY ESRB

by CTO
http:// www.cto.it

LUCAS Arts™

PARLATO IN ITALIANO

Sfortunatamente per Atlanta il Ciclope è molto affamato di distruzione. Per non parlare di belle guerriere.

**http://www.lucasarts.com**

© 1997 LucasArts Entertainment Company LLC. Tutti i diritti riservati. Usato sotto autorizzazione

# Il primo, il più grande, il più assortito cash and carry di Roma e del Lazio.

## Inizia bene il nuovo anno affidati agli specialisti dell'ingrosso!

# TOTALGAMES

## DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

RISERVATO AI RIVENDITORI

## DAL TUO DISTRIBUTORE DI FIDUCIA!

# VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

**06/78349839-7822410**

**7858177**

**Sito internet: www.totalgames.it**

**M Furio Camillo**

**Contattateci per ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose!**

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

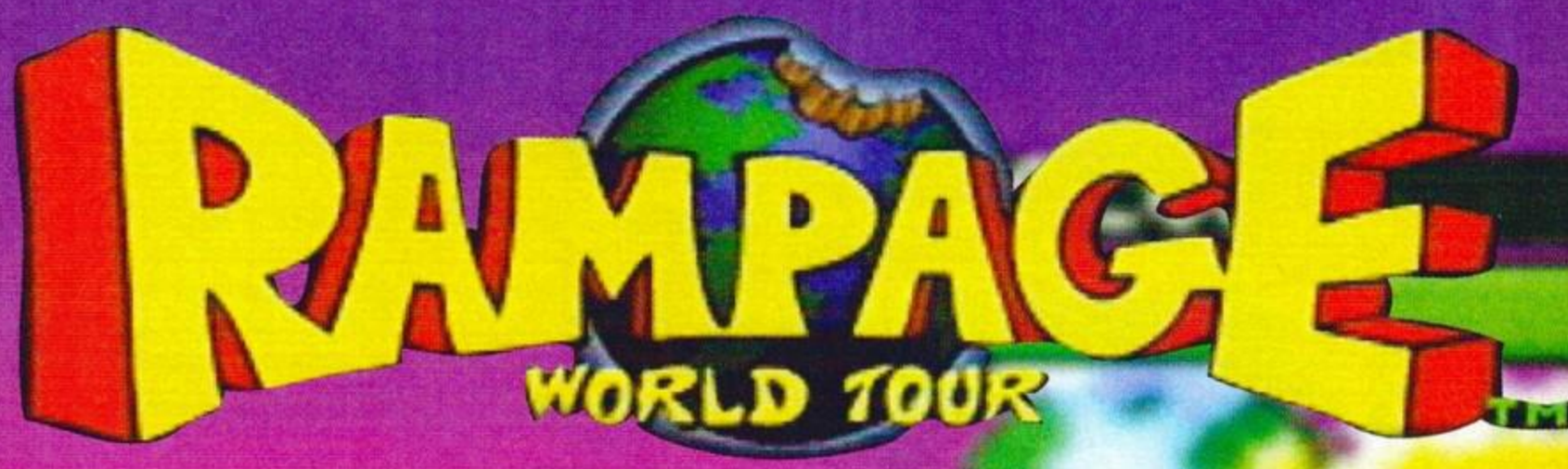
MIDWAY

RAMPAGE WORLD TOUR

SPACCAPALAZZI

# 82

GIOCATORI 1/2




***Due mesi or sono Alex scrisse nella preview di questo gioco: "Ulteriori giudizi è meglio lasciarli alla recensione (e al poveraccio a cui farò cercare qualcosa di nuovo da scrivere sul gioco)"... ecco, appunto.***

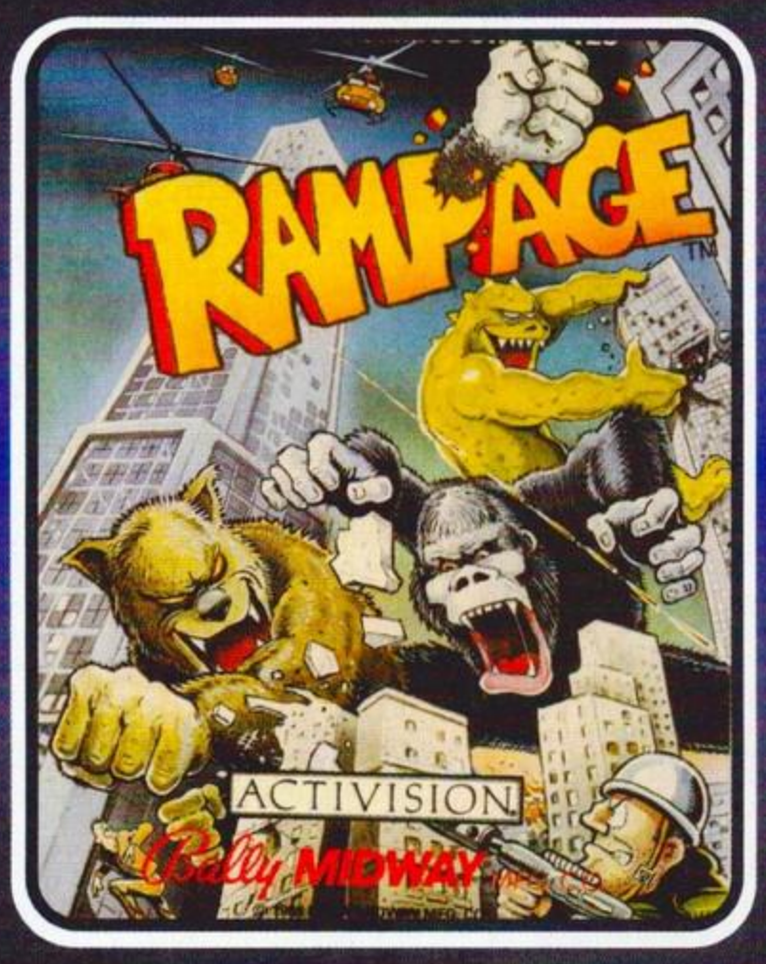
**E' strano, io non mi considero affatto vecchio: del resto ho ventidue anni e, anche se mi piazzano nell'età in cui si può beccare qualcuno che ti da del lei, credo di essere nel complesso abbastanza giovane per essere in tempo a fare la maggior parte delle cose che gli adulti rimpiangono di non aver fatto, e di non poter fare ora nella loro condizione di persone adulte. Certo, ormai sono troppo vecchio per fare il bambino prodigio o il calciatore, ma sono ampiamente entro i margini per diventare un miliardario, un delinquente o un prete. E' tutta una questione di scelte e credo, comunque, che indipendentemente dall'età non si sia mai troppo vecchi per mettersi in condizione di scegliere. Che discorsi da giovane che sto facendo, del resto ragionare da vecchio non mi è mai venuto bene, anche se più passa il tempo e più mi guardo indietro a pensare a quanto stavo bene da piccolo. Così come suppongo faccia una persona ormai decrepita, guardando alla mia età.**

**Ma cosa sto dicendo? In verità, ero partito bene questa volta, volevo esordire con "io non mi considero affatto vecchio", per poi continuare, con: "eppure questo gioco me lo ricordo bene", e invece dove sono finito? Mi sono perso come al solito, beh, checce-**

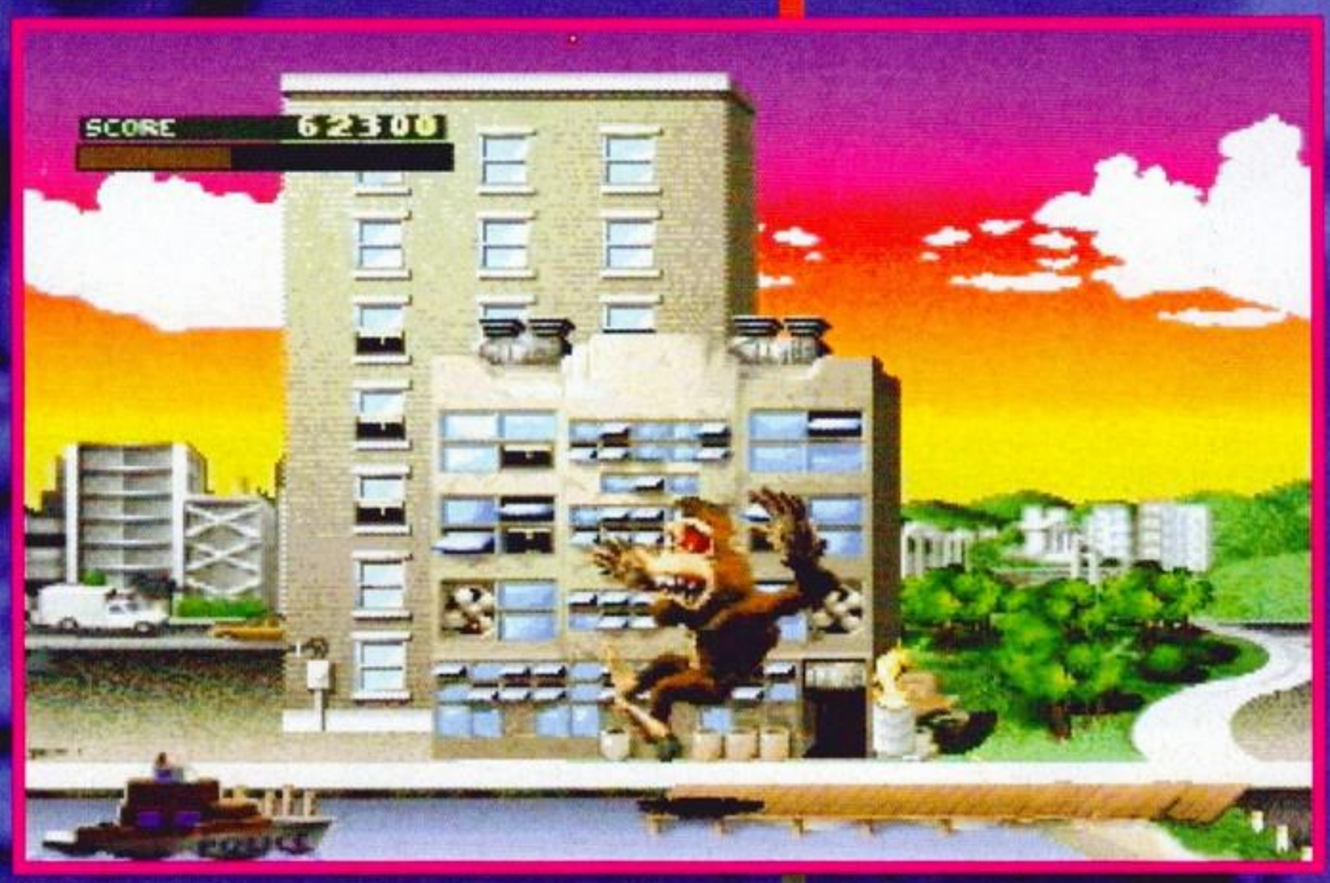
voifà, sò nu poco invasate.
Comunque, sono ancora in tempo (come lo si è sempre... ricordati) per tornare sui miei passi e riagganciarmi al fatto che Rampage è stato uno dei miei giochi preferiti di quando possedevo il Commodore 64; correva l'anno 1986 e quindi non dovevo avere più di dodici o tredici anni. Solo dopo scoprii, girando come facevo allora a tempo pieno, che in una vecchia sala giochi esisteva anche il coin-op di questo divertentissimo gioco.
Ad ogni modo, ai devastati mentali che hanno voglia di ricordarsi quanto si divertivano una volta, ho dedicato un boxettino che potrà essere utile ai vecchi nostalgici come ai giovani ignoranti; quindi ora parlo dell'ultimo nato della Midway, un gioco che già in partenza mi ha tenuto con lo sguardo sospeso nel vuoto per parecchie ore, solo perché non sapevo attribuirgli un genere: picchiaduro? No, si picchia pochissimo e comunque non è quello lo scopo principale; platform? Boh, volendo si può saltare di palazzo in palazzo, ma anche in questo caso lo scopo principale è un altro; e allora? Per esclusione sarà uno shoot 'em up, macché shoot 'em up, non si spara a un tubo e si deve scappare solo quando viene giù un palazzo. Alla fine la telefonata ad Alex per altri motivi, mi ha salvato da una situazione molto imbarazzante, e cioè la notizia della nuova veste grafica (come avrai già avuto modo di notare... ancora un po' lo sapevi prima tu di me), che consente, tra le altre cose, di eliminare la vecchia "segnaletica", per lasciare posto alla personalizzazione del genere di gioco, risultato: spaccapalazzi.
Il motivo per cui tu sei un mostro e io no, non è certo affar mio; tanto l'importante è essere simpatici. Il problema è quando si dice che simpatica lo è una ragazza, più infatti la ragazza è simpatica, carismatica, intelligente e più la tipa è un cofano... sistematico. Sta di fatto che tu hai deciso, assieme ad altri due mostri più o meno grossi e cattivi quanto te, di andare in giro per il mondo e tirarlo giù a forza di pugni e calci: bravo, è questo che ti hanno insegnato a scuola? E' così che fai i compiti? Eh, tutto il giorno davanti a quell'affare a farti venire il mal di testa, lo credo poi che la notte fai dei brutti sogni e vai male a scuola; fai i compiti e poi vai un po' fuori a giocare al pallone (da solo, come i matti).
Come vedi, quindi, come spesso accade (fortunatamente) quello che dovrai fare non è affatto complicato, anzi, diciamo che forse è fin troppo semplice; capisco, in effetti, che un tempo un gioco del genere (tra l'altro una conversione, quindi con pretese a volte non compatibili col mondo dell'intrattenimento casalingo), potesse anche entusiasmare (e io ammetto di averlo fatto); ma giocarci oggi, a distanza di tanti anni, mi ha lasciato un po' l'amaro in bocca. Sicuramente quello che mi aspettavo di provare, rivedendo un mio mito, non è arrivato e forse questo mi ha fatto ancor più male; ma più che altro la ripetitività dei livelli mi

## QUELLI SI' CHE ERANO TEMPI PASSATI

*Facciamo un salto nel passato, e vediamo un po' di rinfrescare la memoria ai più vecchi video giocatori e di indottrinare le nuove leve, che mi sembra siano un po' a corto di basi. Rampage venne creato dalla Activision, casa di software fondata nel 1980 da cinque programmatori della Atari: Jim Levy, David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller e Bob Whitehead. La Activision, però, che poteva considerarsi appena nata rispetto a colossi come appunto la Atari o la Nintendo (che già allora, anche se decisamente agli albori del successo mondiale, non era società di poco conto), si affiancò (come era usanza fare allora, e in minor misura ancora oggi) a una casa di produzione più affermata e quindi maggiormente in grado di diffondere il prodotto nelle varie parti del mondo: la Midway. E proprio grazie alla Midway, creata, pensa un po', nel 1958 come sottogruppo della Bally (produttore di flipper di portata mondiale), che oggi Rampage, dopo circa quindici anni di riposo, rivede la luce su una console a trentadue bit.*



ha fatto riflettere su come i tempi siano cambiati, e su come abbiano fatto i programmatori a non accorgersene.
Calma, graficamente, non è malvagio; Rampage, infatti, anche se ha avuto una chiara evoluzione estetica, è riuscito a mantenere lo stesso fascino della precedente versione (cosa sicuramente non facile); offrendo gli stessi tre mitici personaggi (un gorillone, un dinosaurone, e un licantropone) e lo stesso clima demenziale e da film catastrofico degli anni trenta.
E allora dov'è che accusa il colpo della critica (la mia)? Innanzitutto nell'impossibilità di giocare in tre contemporaneamente, ma dico io, si poteva fare nel coin-op, si poteva fare addirittura con il Commodore 64 (due col joystick e uno con la tastiera) e non si può fare adesso che son passati quindici anni?



Peccato. L'altro difetto consiste nel fatto che i livelli sono molto numerosi (un centinaio) e, a parte il fatto che sono tutti più o meno uguali, il grosso guaio è che non si possa salvare la partita, o che non venga dato un codice per ricominciare dal livello abbandonato una volta spenta la console. Grosso peccato.
Tornando alla grafica, un'ottima idea (in parte sprecata) è stata quella di ricreare (molto blandamente) i monumenti o le caratteristiche delle città che andrai a distruggere, quindi ti capiterà di tirare giù l'Empire State Building a New York o di vedere sullo sfondo la torre Eiffel a Parigi. I problemi (anche se si limitano a qualche risata di compassione) arrivano quando si cominciano ad incontrare le città italiane; infatti, anche se può passare lo scenario offerto per Venezia (c'è pure un canale), lo stesso non si può certo dire per

Roma, che viene raffigurata sul mare, o per Napoli in cui, tra tutti i monumenti da tirare giù (ovviamente senza alcuna malizia), i programmatori ci hanno piazzato solo qualche palazzone mettendola, in questo modo, alla stregua di ammassi di cemento come Chicago e Detroit... un po' triste.
La giocabilità, come si sarà sicuramente già capito, lascia un po' a desiderare quando le partite cominciano a diventare numerose: è la monotonia, infatti, il peggior difetto di questo gioco; l'interesse e la voglia di continuare, infatti, rimangono vivi se Rampage viene giocato in due, ma in caso che provi a cimentarti da solo, preparati ad assumere un'espressione piuttosto rassegnata.

**Raffaele Sogni**

**SATURN**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 80 |
| SONORO | 80 |
| GIOCABILITÀ | 80 |
| LONGEVITÀ | 82 |

***E' senza dubbio un titolo che non mancherà di entusiasmare i conoscitori della versione passata; per gli altri, credo che nel complesso una grafica non eccelsa, e una giocabilità a livelli medio bassi, non possano offrire un valida concorrenza a titoli concettualmente più attuali.***

# ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE ROMA

## NINTENDO ULTRA 64

VERS. PAL L. 289.000
VERS. USA L. 369.000

## SONY PLAYSTATION

VERS. UNIVERSALE
+ GIOCO OMAGGIO L. 389.000
VERS. PAL L. 279.000*
VALUE PACK (2 pad+memory c.) L. 339.000

## SEGA SATURN

VERS. PAL+1 GIOCO L. 349.000

### NOVITÀ NINTENDO 64

- AEROFIGHTERS ASSAULT
- BOMBER MAN
- DIDDY KONG RACING
- EXTREME G
- F1 POLE POSITION
- GAME KILLER CHEAT
- GOLDEN EYE 007
- KILLER INSTINCT GOLD
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64
- LAMBORGHINI
- LYLAT WARS+JOLT PAD
- MACE
- MARIO KART
- MRC
- NBA HANG ON TIME
- SAN FRANCISCO RUSH
- TOP GEAR RALLY
- WILD CHOPPERS

### NOVITÀ SONY PLAYSTATION

- BUST A MOVE 3
- CASTLEVANIA IV
- CRASH BANDICOT
- DRAGON BALL: FINAL BOUT
- DUKE NUKEN 3D
- FIFA 98
- FORMULA KARTS
- HERCULES
- KURUSHI
- LETHAL ENFORCERS
- MADDEN NFL 98
- MDK
- MOTO RACER
- NBA LIVE 98
- NIGHTMARE CREATURES
- PANDEMONIUM II
- POPULOUS:THE 3RD COMING
- RESIDENT EVIL: DIRECTORS CUT
- TEST DRIVE 4
- TOMB RAIDER 2

### NOVITÀ SEGA SATURN

- BOMBERMAN 5
- BUST A MOVE 3
- CROC
- ENEMY 0
- FIFA 98
- FIGHTING FORCE
- JURASSIC PARK: LOST WORLD
- MARVEL SUPERHEROES
- NASCAR 98
- RONDE
- SEGA TOURING CAR
- STEEP SLOPE SLIDERS
- TETRIS PLUS
- VIRTUAL POOL 96
- WORLD WIDE SOCCER 98
- X-MEN VS. STREET FIGHTER

# ANNO NUOVO, NUOVE OFFERTE!

### OFFERTE NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| BOMBER MAN (JAP) | L. 129.000 |
| WAVE RACER (JAP) | L. 129.000 |
| GO-GO TROUBLE MAKER (JAP) | L. 99.000 |
| DYNAMITE SOCCER (JAP) | L. 99.000 |
| HEXEN (USA) | L. 99.000 |

### OFFERTE SONY PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| INDEPENDENCE DAY | L. 85.000 |
| MASS DESTRUCTION | L. 79.000 |
| RAGE RACER (PAL/USA) | L. 69.000 |
| RAY STORM | L. 79.000 |
| JURASSIC PARK: THE LOST WORLD | L. 69.000 |

### OFFERTE SEGA SATURN

| | |
|---|---|
| DRIFT KING (JAP) | L. 50.000 |
| FIGHTING VIPERS | L. 50.000 |
| VIRTUA FIGHTER ZERO | L. 50.000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | L. 50.000 |
| VIRTUAL ON | L. 50.000 |

### SNES - USA

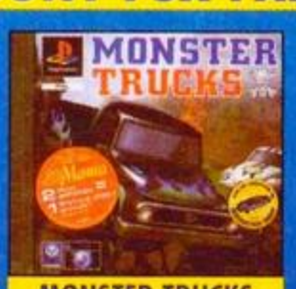
ALADDIN
L. 59.000

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE
L. 59.000

THE LION KING
L. 59.000

### SONY PSX PAL

WARCRAFT II
L. 69.000




MONSTER TRUCKS
L. 69.000

PARAPPA THE RAPPER
L. 69.000

### ACCESSORI

ADATTATORE SNES
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

VIRTUA GUN + VIRTUA COP 2
PER SEGA SATURN
L. 99.000

HYPER BLASTER
PER SONY PLAYSTATION
COMPATIBILE CRYPT KILLER, AREA 51, DIE HARD TRILOGY
L. 65.000

JOLT PACK
NINTENDO 64
L. 29.000

NUOVO MAD CATS
ANALOGICO E DIGITALE
VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000
ULTRA 64 L. 140.000

**GAME BOY**
Consolle L. 89.000
Giochi a partire da L. 39.000

**SUPER NINTENDO**
Giochi a partire da L. 59.000

**GAME GEAR**
Vasto assortimento giochi tutti a L. 29.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

## VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

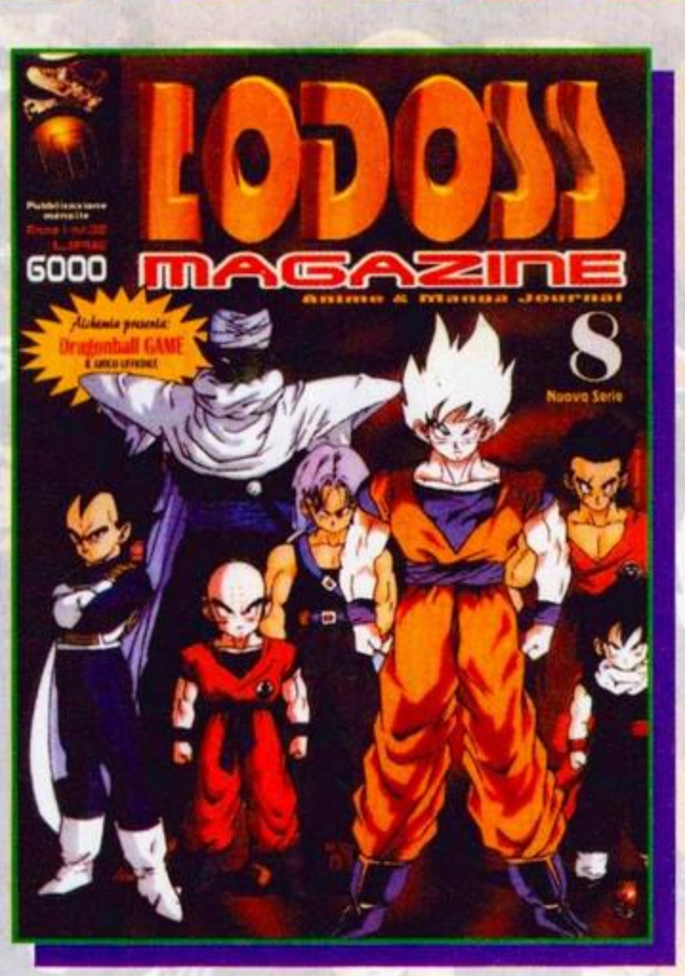
M FURIO CAMILLO

## (06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

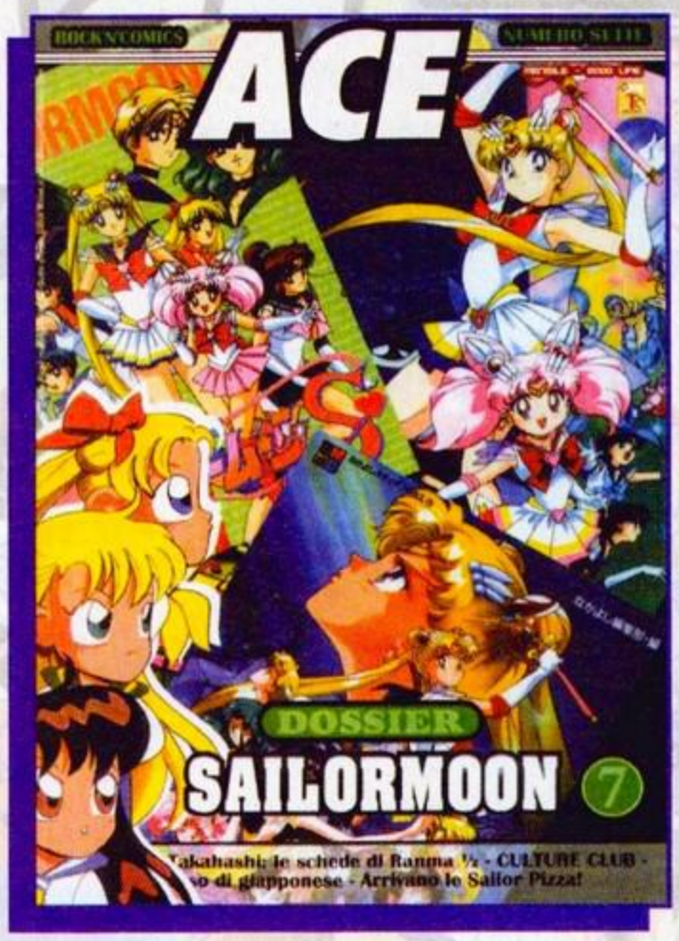
I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI - *OFFERTA VALIDA ESCLUSIVAMENTE CON L'ACQUISTO DI UN @IOCO

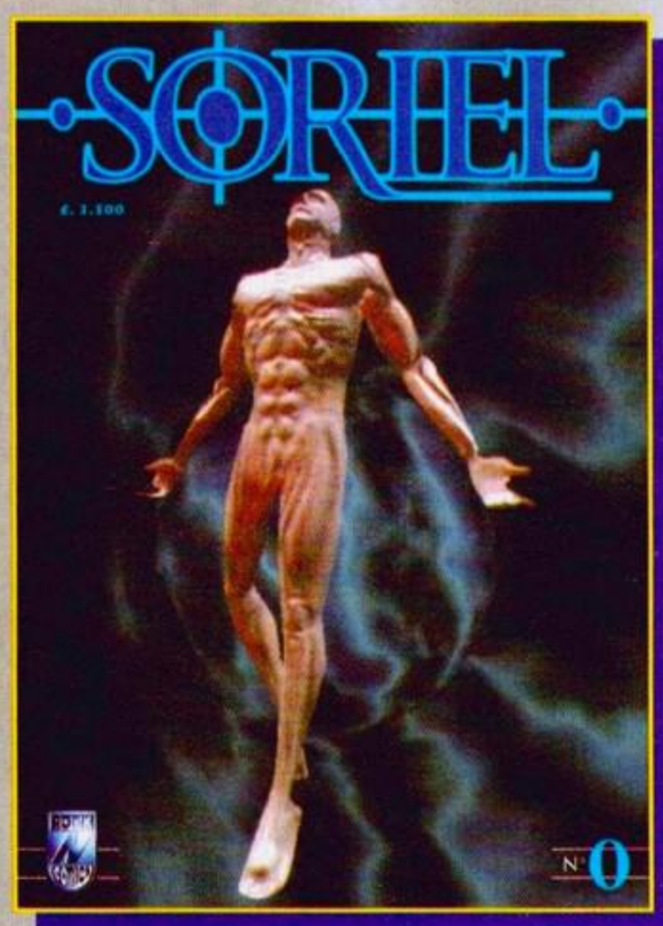
# SONO PRODOTTI




**Dragon Ball, Ranma 1/2, Ken il Guerriero sono solo alcuni cartoni che trovi ogni mese su "Lodoss Magazine", la prima rivista di Manga e anime in tutte le edicole**

**Per chi vuole sapere tutto, ma proprio tutto sui suoi personaggi preferiti non può perdere "ACE". Lo trovi solo in fumetteria.**

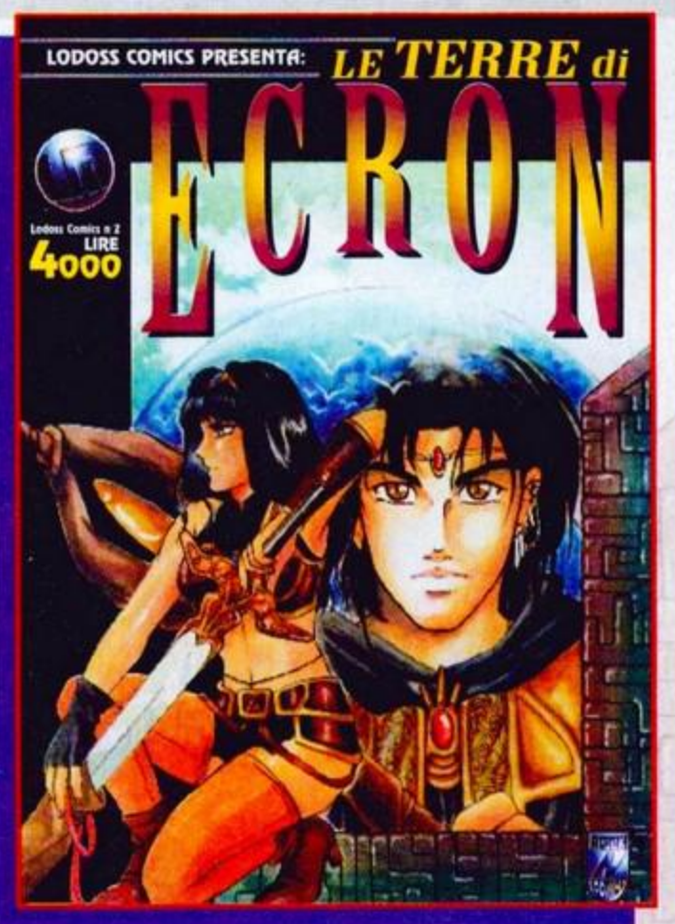



**Angeli e demoni tremate! SORIEL sta arrivando! Il nuovo fumetto dark è diventato già un culto.**

**In vendita solo in fumetteria.**

**Finalmente un Fantasy! A grande richiesta è arrivato "Le Terre di Ecron", il nuovo fumetto degli autori di "Dr. Suppig" in tutte le fumetterie.**




# ROCK'N'COMICS

ATARI/GTI

MAXIMUM FORCE

Shoot 'em op

76

GIOCATORI 1/2

REVIEW

# MAXIMUM FORCE

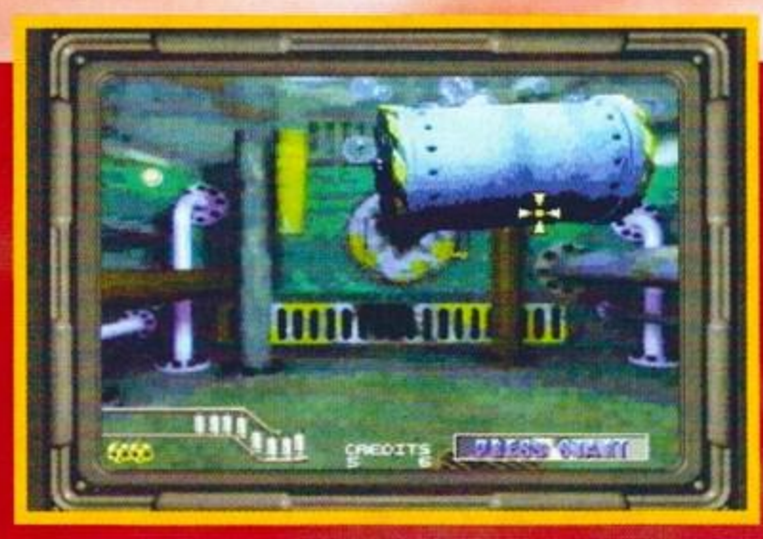
***Adesso ho sia l'influenza, sia Maximum Force. E' proprio vero che le disgrazie non vengono mai da sole.***

Dunque dicevamo.. ah, sì: siamo qui felicemente riuniti per parlare di un gioco che, a pieno diritto, non si meriterebbe alcuna citazione. La ragione per cui io ne decanterò le molto celate doti è da ricercare nel compenso della Xenia (che non mi paga per scriverne bene ma per scriverne il giusto) e, sappiatelo, null'altro mi spinge a scrivere questo articolo se non il mettervi in guardia da una possibile delusione.

Vorrei premettere che la mia acidità non deriva da nessun elemento esterno ma è frutto di una breve ma intensa agonia davanti al televisore testando questo gioco.

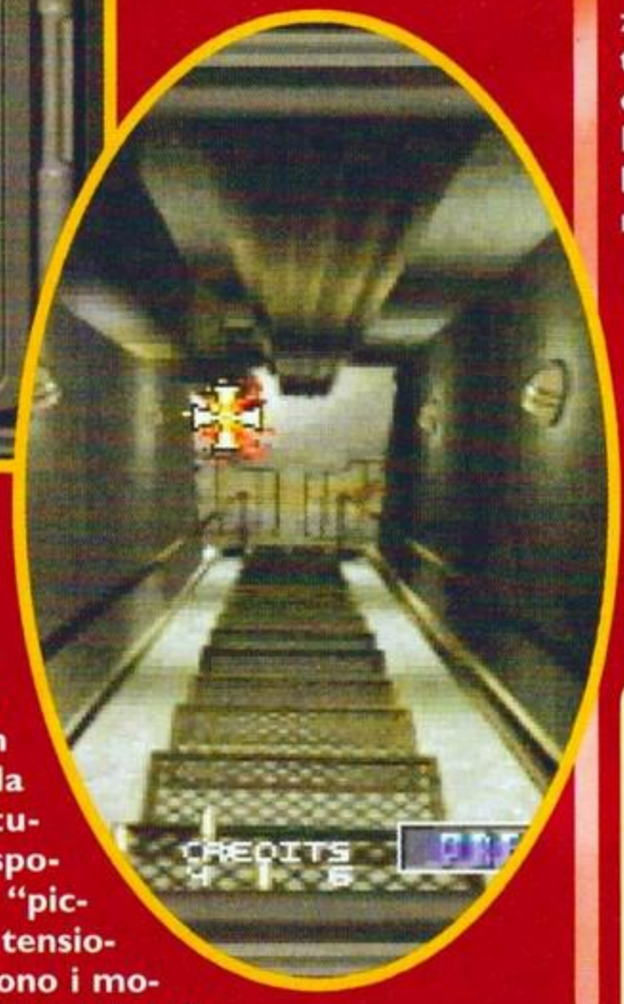
Vado a descrivervi la chicca... la storia è sempre la stessa: la intro vi spiega che il mondo è marcio, la società è marcia, la gente è marcia, voi siete mar... no! Voi no! Voi siete il buono e alla fine vincerete su tutti. Sì perché il bene vince sempre e le forze del male avranno sempre la peggio contro il bene perché il bene... (scusate, ci ho giocato per troppo tempo).

La demo e gli scenari che incontrerete durante lo svolgimento del gioco non sono male. Ritengo comunque opportuno specificare che, a mio giudizio, i mix tra le animazioni con immagini reali (cattivoni e ostaggi) e il resto (oggetti e scenari) non sono il massimo della vita; li trovo "kitsch" come i nanetti di gesso nei giardini delle villette e poi, colpire un nemico e ve-



derlo esplodere in una bolla di sangue può essere divertente ma, se la bolla di sangue è disegnata dal figlio minore (io disegnavo così a sei anni) di uno dei programmatori, l'effetto può essere decisamente penalizzante per la grafica.
Parliamo del gioco. Si tratta del solito "Spara a tutto quello che vedi basta che non secchi gli ostaggi", i quali ostaggi sono riconoscibili dai movimenti goffi e dalle facce da ebeti. Fin qui niente di speciale ma non preoccupatevi; andando avanti la situazione non cambia.
Qui sta il punto: quello che più mi ha più deluso di Maximum Force è proprio la mancanza della trama e dell'originalità. Il gioco, infatti, si confà di tre scenari: nel primo vi aggirerete sul ponte di una nave e (risparmiando i soliti ostaggi) dovrete abbattere tutto quello che si muove; nel secondo, dopo una breve avventura sott'acqua (che mi ha ricordato il mitico Epic dell'altrettanto mitica Amiga), avrete a che fare con un intero reggimento di cattivoni rinchiusi in uno stabilimento. Per quanto riguarda il terzo... surprise! Beninteso: a mio giudizio potrei anche dirvi com'è lo scenario ma, dato che i programmatori dell'Atari hanno deciso di celarlo nella intro, rispetto la loro scelta e mantengo la suspense.
A questo punto, però, consentitemi un piccolo paragone con Time Crisis che, proprio due mesi fa, ho avuto la grazia di recensire con gioia. La differenza sostanziale tra i due giochi è il soggetto. Mi spiego meglio: per ogni storia, film, racconto o fumetto, l'ideatore scrive un breve racconto con cui fissare la trama e studiare la disposizione dei "picchi di tensione" (sono i momenti topici della storia). Giocando a Maximum Force, al contrario di quanto avviene in Time Crisis, la prima impressione è quella di essere sballottati in un insieme di eventi disorganici, non uniti fra loro da un filo conduttore: infatti, per fare una storia non basta far susseguire degli scenari facendone combaciare inizio e fine ma, affinché la trama risulti coinvolgente, bisogna che la storia abbia una sua ossatura altrimenti, come si dice in gergo, "non sta in piedi". Per questa ragione, infatti, a nulla vale la musica molto "tirata" che i creatori del gioco hanno previsto come sottofondo anzi, il sonoro che accompagna la situazione sopra descritta non fa altro che far notare lo sforzo vano di rendere coinvolgente il gioco con trucchi che non possono coprire una scarsa ossatura. Tanto valeva metterci la sigla de " I Puffi", sarebbe stato senz'altro più originale e le nostre mamme non si sarebbero lamentate per il rumore.
Consiglio finale: se proprio dovete sparare a qualcosa leggete la recensione su Time Crisis oppure chiamate i vostri amici e, armati di pistole ad acqua, giocate a "Indiani e Cowboy"; le regole sono semplici, anche se ormai fuori fa un po' troppo freddo...

**Alex Billy Alziati**



## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 80 |
| SONORO | 80 |
| GIOCABILITÀ | 72 |
| LONGEVITÀ | 70 |

*Il solito prodotto digitalizzato, sulle orme di qualche titolo che ha avuto successo nelle sale orami qualche anno addietro. Per essere sinceri nessuno sparatutto digitalizzato ha mai avuto un grosso successo, o sbaglio? Comunque sia, la grafica di MF non mi ha attirato per nulla, se vogliamo escludere una signorina ostaggio in uno dei livelli, e mi hanno negativamente colpito gli effetti grafici degli spari sui nemici. Musiche ed effetti sonori lasciano un po' a desiderare, mentre la giocabilità si assesta su livelli mediocri, così come la longevità, rinfrancata dal fatto che non è necessaria la pistola per negoziare con i cattivi...*

REVIEW

MIDWAY

MACE: THE DARK AGE

AFFETT 'EM UP

84

GIOCATORI 1-2

# MACE
# THE DARK AGE

***"Oh irrequieto fanciullo, siedi con me vicino a codesto foco, e dimmi: desideri ascoltare una storia di cappa e di spada?" - "Ao', non è che ne sai una sulle Spice Girls?"***

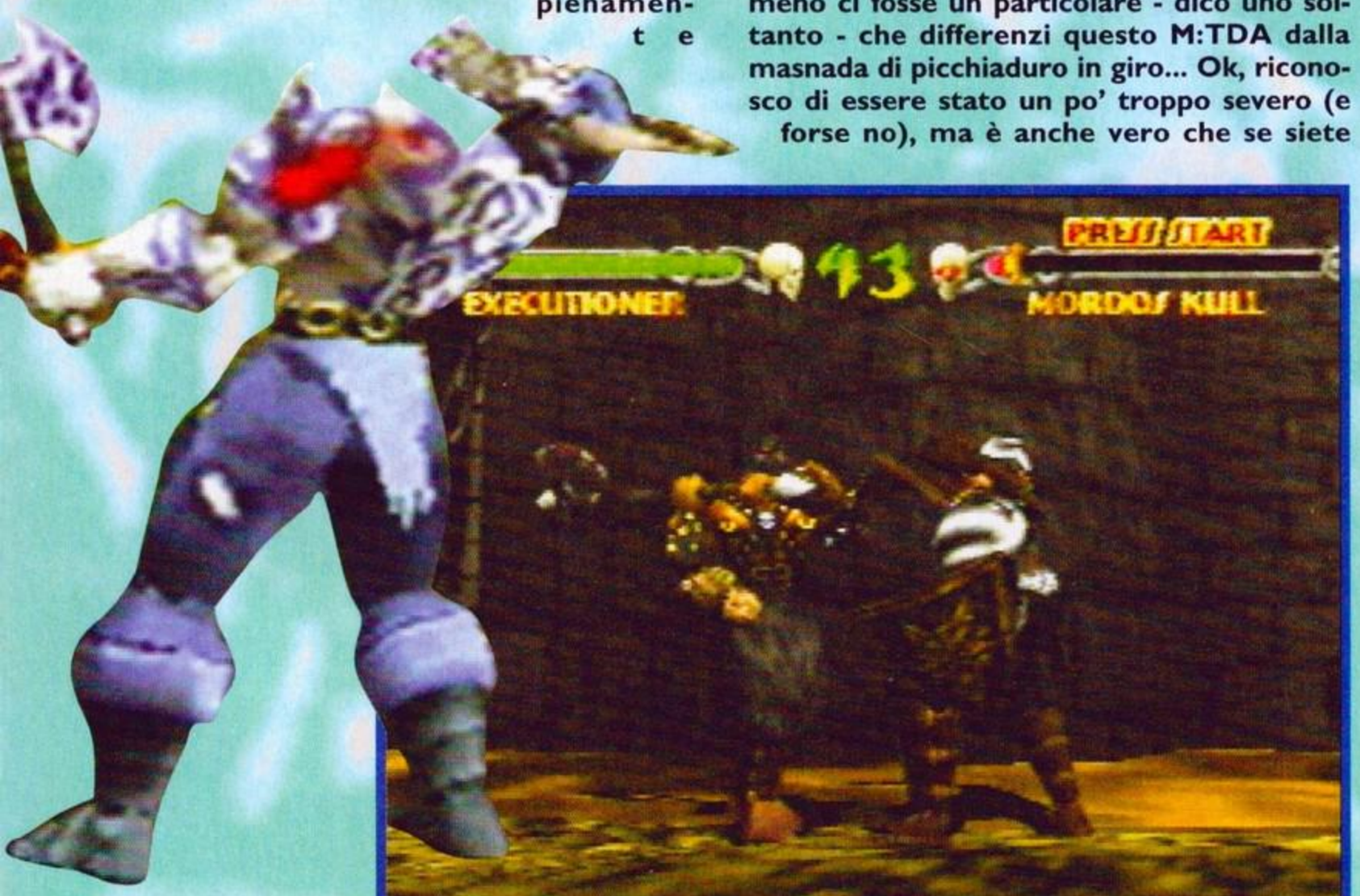
Ho una piccola domanda per voi: se fossero le 5 del mattino, fuori piovesse e voi vi trovaste davanti al monitor mentre la vostra unica compagnia fosse la noiosissima lezione di uno stempiato professore universitario che dalla tele parla di derivate e di funzioni F(x=machissenefrega), cosa fareste, tentereste il suicidio o scrivereste cose completamente senza senso? Ok, vada per la seconda, grazie per il consiglio...

Allora, questa volta ci troviamo a discutere a proposito di Mace: The Dark Age, ossia Mazza: l'età oscura, che detto così sembra più un inquietante giallo sull'età di quel direttore d'orchestra un po' allucinato che fa sempre coppia con Frizzi. Appurato che in inglese il titolo sembra decisamente più appetibile (mah, eppure l'ho tradotto tanto bene...), vediamo di capire qualcosa di più riguardo questo nuovo titolo della Midway, magari parlando della trama (seeeeeee! come se adesso i picchiaduro avessero anche una trama! Maddai, piantiamola con 'ste scemenze).

Dunque, la mazza in questione è sicuramente quella Tanis (... Niente battutine, please, fatemi finire senza ridere!), un potente artefatto intriso di energie mistiche ed effetti speciali vari, che donano a chi la possiede qualcosa di molto vicino ai poteri di un dio. Purtroppo, in barba a tutti i detti e luoghi comuni, la mazza consuma anche chi ce l'ha, ed infatti il povero (?) Asmodeus, colui che detiene il magico oggetto, non se la passa mica tanto bene, tanto che tutti i governanti dei Sette Reami da lui protetti hanno deciso di andare a rompere i cosidetti al suddetto morente per diventare il nuovo regnante totale-assoluto-gran-lup-mannar del mondo. Guarda caso i dodici guerrieri (si, lo so, i regni erano solo sette, ma i guerrieri sono dodici... Non chiedetemi perché, ho già il mal di testa da un'ora per capirne il motivo!) si trovano tutti insieme e decidono di fare una bella scazzottata per decidere chi dovrà affrontare il decrepito semidio.

Il menu principale di Mace: The Dark Age si presenta, a differenza di quanto mi aspettavo prima di provarlo, decisamente scarno: le opzioni di gioco sono ridotte all'osso (modalità di gioco a uno o due giocatori e pratica, nient'altro), non c'è traccia ne di tornei o modalità che possano in qualche modo rivitalizza-

re il gioco una volta terminato (e ci impiegherete poco, o come minimo in poco vi stuferete, so' peggio di Cassandra, io!).
Selezionata l'unica modalità disponibile, ci troviamo di fronte al carnet di personaggi a nostra disposizione: il festival del ferro battuto comprende truci giuda, con tanto di ascia regolamentare in dotazione, come il tenero (?) Executioneer, il barbaro Ragnar Bloodaxe, il Full-plated Lord Demos e così via, mentre per gli amanti del gentil sesso troviamo la maestra del ninjutsu Koyasha, la poco vestita Contessa Taria etc. etc. Insomma, almeno qui non abbiamo di che lamentarci, sembra che ce ne siano davvero per ogni gusto... Passando al gioco vero e proprio, una cosa lascia un po' disorientati: i livelli non sono pienamente




pianeggianti, ma anzi, a seconda dello scenario troviamo fontane, muretti e barriere architettoniche varie a rendere ancora più difficile una sana scazzotata tra amici. In alcuni livelli poi, cadere in acqua (o quello che è), porta dei seri problemi: energia che inizia a scomparire misteriosamente, riflessi lenti e altri effetti collaterali degni del sonnifero più potente.
La partita "standard" si svolge sulle classiche tre riprese, ma questo e tutti gli altri aspetti attinenti al match possono essere configurati dal pannello delle opzioni (difficoltà di gioco, durata dell'incontro e via dicendo).

A parte questo il gioco è in tutto e per tutto simile ad altre diecimila migliaia di migliaia di cloni in giro da più o meno tempo (anche se, in realtà, solo una minima parte di essi è disponibile per Nintendo 64), solo che è più noioso. Non fraintendetemi, la grafica è accettabile e il numero di mosse speciali e combo è più che sufficiente (sono ricomparse anche le mitiche fatality, le mosse speciali da fare in ultima battuta contro un nemico per godere appieno della vittoria) e il numero di concorrenti è più che degno, ma se almeno ci fosse un particolare - dico uno soltanto - che differenzi questo M:TDA dalla masnada di picchiaduro in giro... Ok, riconosco di essere stato un po' troppo severo (e forse no), ma è anche vero che se siete

amanti del genere o quantomeno avete la possibilità di rapire un amico/parente e costringerlo a pigliarsi le sapienti mazzate che avrete studiato con cura (vi assicuro che per alcune di esse dovrete studiare con moooolta cura...:), il gioco potrebbe anche valere la candela. Di più nin zò!

Massimo "NKZ" Nichini

## NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 88 |
| SONORO | 86 |
| GIOCABILITÀ | 84 |
| LONGEVITÀ | 82 |

***L'ennesimo picchiaduro, un po' insipido per la mancanza di dettagli significanti o particolari significativi. Bellini i personaggi e l'atmosfera del gioco, un po' troppo confusa la grafica, però. Effetti sonori nella media, mentre la giocabilità è abbastanza buona - mancano modalità aggiuntive di gioco, e lo finirete presto per non riprenderlo più in mano.***

## PUNTOGIOCO

VIDEOGAMES E ACCESSORI

Via del Cassano, 163/B
Secondigliano (Na)
Tel. (081) 736.30.06

Internet:
www.beltel.com./trn/com/puntogioco

## FUTURE GAMES

GIOCATTOLI - VIDEOGAMES NUOVI E USATI

CAMBIO CASSETTE - PERMUTA - USATO IN SEDE

Via Nazionale Appia, 28
S.TAMMARO (CE)
Tel. e Fax (0823) 79.39.87

## Nuova Dimensione

Di Trichini

Via Firenze, 212
95128 Catania
Tel. e Fax (095) 43.73.83

## VIDEOGIOCHI

## Siemens

Anzalone Rosa

Corso Francesco Regina, 23
80070 ISCHIA (NA)
Tel. (081) 99.75.34

## WARMASTER

di Diego Puoti

*Fumetti, Videogiochi*
*Giochi di Ruolo*

Via Sant'Anna dei Lombardi, 17
80134 Napoli
Tel. e Fax (081) 580.00.86

## IL GIOCATTOLO

di Pisacane Giuseppina

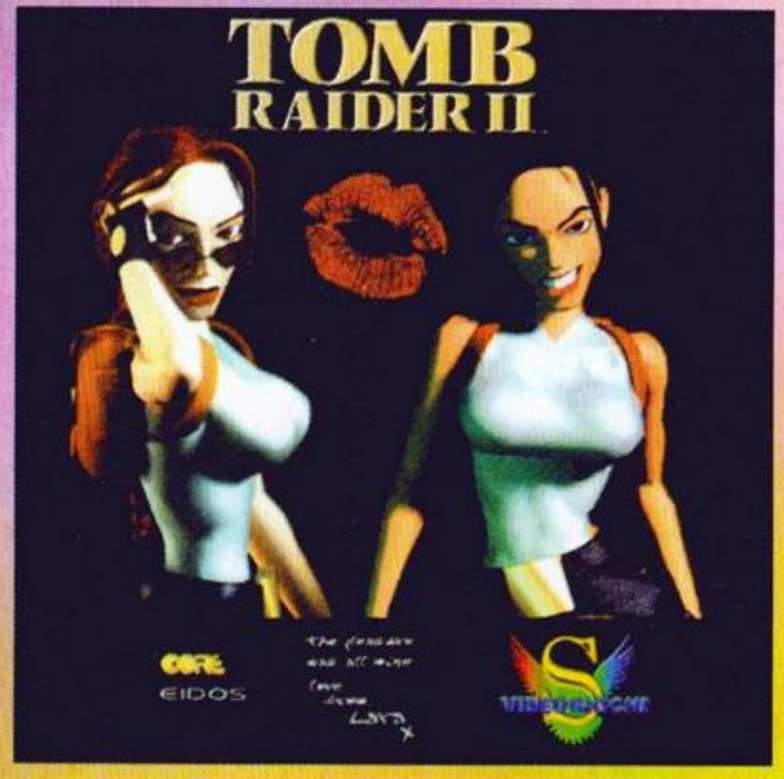
Via Martiri D'Ungheria. 76
84018 - Scafati (SA)
Tel. (081) 850.64.04

**Rivenditori Autorizzati Videogiochi ESSE**

## VIDEOMANIA

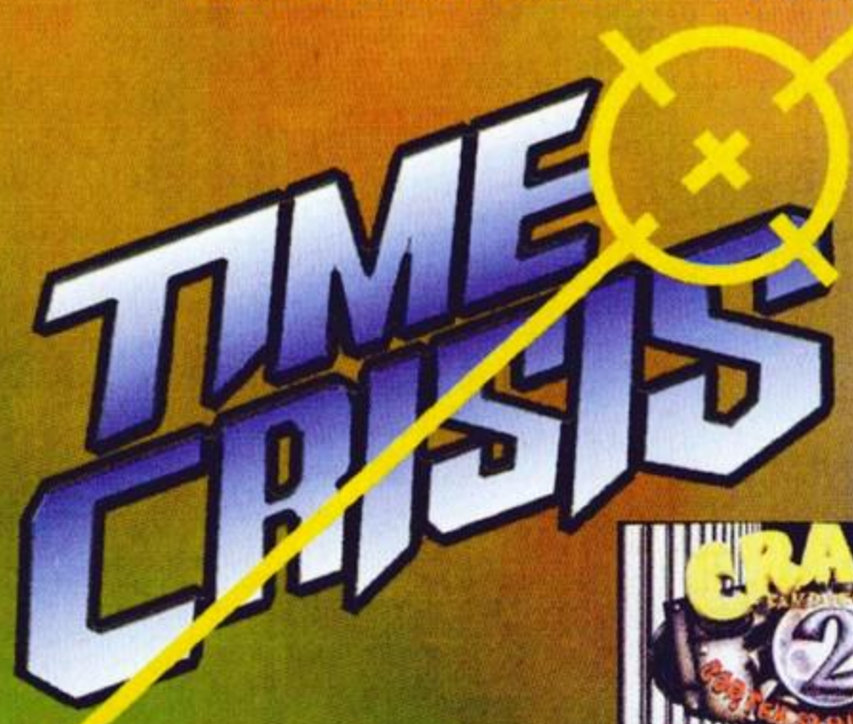
S.A.S. di Nappi

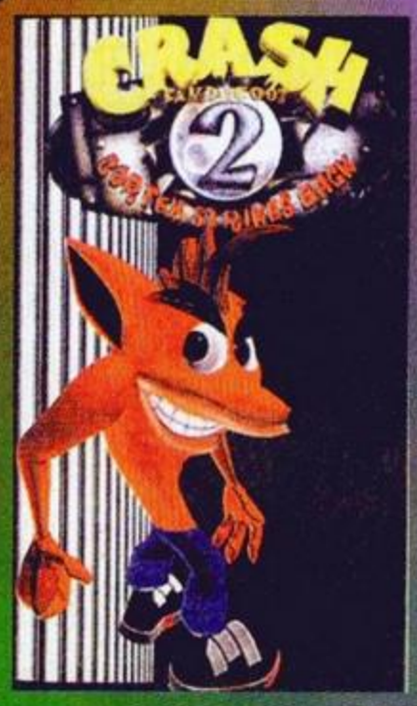
Via La Rocca, 8
80035 Nola (NA)
Tel. (081) 528.62.68

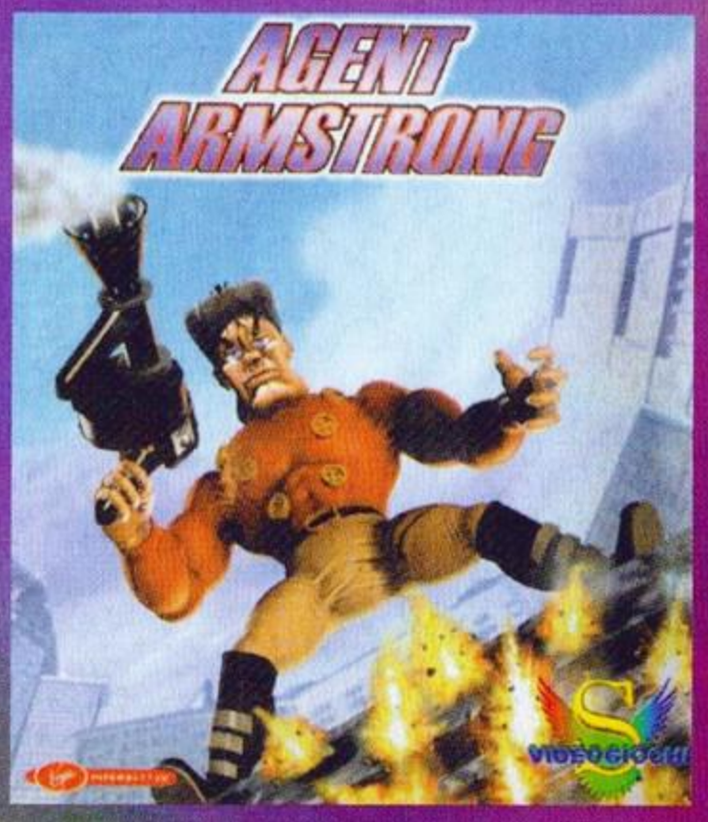


Via Libertà, 258
80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465 - 7765611

Servizio Rivenditori





REVIEW

PYSGNOSIS

POWER SOCCER 2

CALCIO PICCHIADURO

80

GIOCATORI 1-2

# Power Soccer 2

***Tutti quelli che da sempre denigrano il calcio, definendolo uno sport per violenti e per frustrati che dopo la partita vanno a casa a picchiare moglie e figli, apprezzeranno non poco questo titolo targato Psygnosis.***

Non è che la casa della civetta di Liverpool sia poi così rinomata in quanto a giochi di calcio (e il precedente episodio della serie Power Soccer sembrerebbe proprio confermarlo). Ognuno ha il proprio campo di azione e, se quelli della Psygnosis hanno partorito nel corso degli anni delle splendide avventure, degli stupefacenti action game e dei divertentissimi sparatutto, non è affatto detto che debbano riuscire anche nei titoli sportivi. Del resto definire sportivo un gioco in cui l'importanza di un passaggio filtrante è analoga a quella di un calcio girato in faccia all'avversario, forse è davvero troppo pretenzioso. La particolarità che immediatamente balza all'attenzione del giocatore, infatti, è che Power Soccer 2 è uno strano mix tra un simulatore di calcio arcade e un picchiaduro. Giocando, infatti, scoprirete che la costruzione della manovra offensiva si andrà inevitabilmente a scontrare con l'agonismo dei difensori avversari che non faranno complimenti se si tratterà di tirare qualche calcione proibito o di strattonare il portatore di palla. La possibilità di eseguire colpi non proprio da regolamento è stata implementata al fine di rendere più vario e divertente il gioco. Magari più acceso e coinvolgente. E

ciò è vero per le prime due o tre partite (diciamo pure per la prima mezz'ora di gioco). Subito dopo, però, inizia a manifestarsi in chiunque si sieda davanti al monitor, e sia un amante dei giochi calcistici, un senso di vuoto e di superficialità che determinano in un men che non si dica la sostituzione del CD con quello di ISS Pro (tuttora il capolavoro assoluto...). Tutti i fanatici della violenza e dell'agonismo in campo saranno ben lieti di assistere alle evoluzioni dei giocatori, degne più di un maestro di kung fu che di un calciatore. Per non parlare degli incredibili tiri che questi saranno in grado di effettuare eseguendo opportune combinazioni di tasti e movimenti sul pad. Anche se il titolo in esame ha perso la licenza Adidas (il primo Power Soccer uscì proprio in concomitanza con il lancio pubblicitario della linea di scarpini Predator), il terribile Predator Kick e tutti gli altri colpi segreti (in grado di bruciare le mani anche al più forte dei portieri) sono stati implementati. Peccato che il tutto non sia molto realistico e nemmeno divertente, data la realizzazione tecnica. Comunque ne riparleremo tra breve.
Le opzioni disponibili sono moltissime ed è possibile settare una grande varietà di parametri, a partire dalle condizioni atmosferiche fino ad arrivare alla professionalità e all'abilità della terna arbitrale. I livelli di difficoltà sono ben quattro, come altrettanti sono i tipi di incontro che potrete disputare. Oltre alla canonica amichevole e al campionato, vi segnalo la presenza della coppa e di un'interessante opzione di allenamento, con cui imparare in maniera semplice e veloce tutti i comandi di base. Il sistema di controllo, infatti, per quanto semplificato al massimo, risulta essere un po' ostico e complesso, soprattutto a fronte dell'elevato numero di mosse e combinazioni effettuabili. Le visuali di gioco sono cinque e si tratta di viste abbastanza buone per il gioco vero e proprio. E' inoltre possibile attivare o disattivare il radar (disponibile in versione 3D e 2D). Vi consiglio di tenerlo attivo, anche a costo di perdere di vista una parte dello schermo, dato che i vostri uomini non si muoveranno proprio con criterio e spesso li ritroverete proprio dove non pensavate che fossero. Le squadre disponibili sono moltissime e riguardano non solo le nazionali, ma tutti i club delle varie nazioni. E' anche presente una sorta di super lega comprendente tutte le migliori squadre del mondo. Come sottolineato in sede di preview va notato, però, come questa selezione sia del tutto arbitraria dato che in questa top 20 non è inserita la maggica Roma, mentre vi compare una squadra di mentecatti quale l'Inter (lo so, lo so che ci avete stracciato tre a zero, ma so anche che i veri valori in campo sono ben altri...)[per esempio? Anzi, già che ci sei faccene due o... tre. NdAlex]. Credo che a questo punto stiate iniziando a chiedervi la ragione di una votazione così bassa, specie prendendo atto di tutte le opzioni e delle possibilità offerte dal gioco targato Psygnosis. Ebbene le cose che mi hanno convinto di meno (a dire il vero mi hanno indisposto non poco) sono state la giocabilità, piuttosto bassa, e la sensazione di assoluta casualità che sembra governare qualsiasi evento sul rettangolo verde. Da un punto di vista grafico, pur non rappresentando nulla di malvagissimo, si deve prendere atto che il livello medio è assolutamente sotto la norma. Stessa cosa dicasi per il sonoro, con una telecronaca da dimenticare e delle musichette che (lo devo aver già scritto da qualche parte) andrebbero abolite dai giochi di calcio. La costruzione del gioco è inesistente e la frenesia e la caoticità con cui le azioni si susseguono sullo schermo non può che far storcere il naso ai patiti della sfera di cuoio. Se a ciò aggiungiamo che anche i fan dei picchiaduro rimangono basiti di fronte a questo stranissimo mix, il quadro è veramente completo. Risparmiate i vostri soldini e salutate l'anno nuovo con una bevuta colossale.

Stefano "Duspétto" Lisi

**PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 82 |
| SONORO | 84 |
| GIOCABILITÀ | 82 |
| LONGEVITÀ | 80 |

***Un titolo tutto sommato senza una vera propria identità: l'impostazione arcade da picchiaduro non si sposa molto bene con gli aspetti più propriamente calcistici, lasciandolo senza una propria forte personalità e quindi in balia di questioni tecniche, come la grafica, a tratti confusa e poco definita e con uno scarso numero di frame, un sonoro composto da musiche nella norma e commenti da esaltati. La giocabilità può divertire, ma i comandi sono un po' troppo ostici e ci si stufa, nonostante sia un gioco di calcio e ci si picchi, moderatamente presto. Una seconda puntata non esaltante.***

DELPI

# La legge é mortale **per tutti.**

Gremlin INTERACTIVE

Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: PSX.

## JUDGE DREDD

Nell'Italia del 20° secolo, una persona che aveva commesso un reato poteva aspettare anche anni prima di essere giudicato o processato. Oggi, due secoli dopo, i giudici sono molto più severi e possono amministrare la "giustizia istantanea": si aggirano per le gigantesche città dove milioni di persone vivono ammassate e tutelano l'ordine pubblico in tempo reale, su una moltitudine di livelli e di scenari mozzafiato...
Lo sai bene tu che sei JUDGE DREDD, implacabile giustiziere nonché personaggio di un famosissimo fumetto. Ti hanno disegnato i suoi fumettisti originali ed hai un'infinità di armi a tua disposizione.

PlayStation PSX MANUALE IN ITALIANO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.

MIDWAY

GUIDA COSÌ ARCADE

CHE DI PIÙ NON SI PUÒ

87

GIOCATORI 1-2

# SAN FRANCISCO RUSH

***S. Francisco è famosa per i suoi saliscendi e per gli inseguimenti televisivi. Ma forse quelli della Midway stavolta hanno esagerato...***

Secondo una regola non scritta, ma universalmente riconosciuta, qualsiasi gioco di corse arcade è articolato su diverse piste, ciascuna delle quali richiama un determinato ambiente. Così, ad esempio, le piste in notturna, piene di luci, sopraelevate e insegne luminose sono sempre ambientate a Tokyo, le piste di campagna, piene di stradine sterrate e piccoli paesini vengono generalmente locate nell'Italia centrale o in Gran Bretagna (nel primo caso con il sole, nel secondo con la pioggia) e i circuiti cittadini spesso e volentieri sono tracciati tra i saliscendi di San Francisco, con tram che passano ai lati delle strade e auto della polizia sempre pronte a inseguire i concorrenti troppo spericolati.
Anche se questo stereotipo potrebbe stancare i più esigenti, si può tranquillamente affermare che questa usanza codificata non è poi così male e tutto sommato la buona differenza tra un'ambientazione e l'altra garantisce varietà e godibilità ai giochi di guida. Pensate un po' invece a un titolo

ambientato unicamente nella città del Golden Gate Bridge, in cui tutti i tracciati finiscano con l'assomigliarsi e le ambientazioni con l'essere alquanto simili. Ecco questo è forse il principale difetto di San Francisco Rush, che unitamente a una guidabilità non immediata ed eccezionale, determina un voto finale non altissimo. L'ottantasette su cento, tuttavia, non deve essere considerato come indicatore di un giudizio negativo a trecentosessanta gradi, in quanto il titolo della Midway presenta diversi aspetti positivi che hanno intrippato non poco il sottoscritto, il gatto Silvestro (lo Stefano caporeda di TGM) e il bambino MA, inchiodando alla sedia i prodi (non nel senso del prosciutto) redattori per un intero pomeriggio.
Come ormai dovreste sapere (sia perché un po' lo ho già detto, sia perché queste pagine sono piene di foto, sia perché se ne era ampiamente parlato in sede di anteprime) San Francisco Rush è un gioco di corse di chiara impostazione arcade, la cui unica velleità simulativa è quella di fornire al giocatore automobili con quattro ruote. Tutto il resto, a partire dal design dei tracciati fino ad arrivare all'impostazione generale, è spiccatamente votato al divertimento e alla giocabilità pura. Non esiste preparazione del proprio mezzo, non c'è traccia di caratteristiche di tenuta, accelerazione e velocità massima, non sono stati implementati rigorosi modelli fisici che regolano la guida dei vari bolidi.

Le uniche cose di cui dovrete preoccuparvi, lanciandovi in una gara singola, saranno quelle di premere il pulsante dell'acceleratore e di prendere confidenza con la reazione dell'auto agli input dello sterzo. Non crediate comunque che si tratti di un gioco da ragazzi, in quanto le auto che avrete a disposizione faranno di tutto per finire fuori strada e per andare dritte in curva. Una delle caratteristiche salienti del gioco, infatti, è proprio la difficoltà intrinseca nel governare gli otto bolidi a disposizione, non tanto per una naturale complessità del modello di guida, quanto per una fastidiosa ritrosia dei vari mezzi a inserire l'avantreno in curva e a mantenere la traiettoria. Molta pratica, in tal senso, vi sarà richiesta prima di riuscire ad affrontare in semisbandata i tornanti più insidiosi o a percorrere curve e controcurve senza mollare l'acceleratore. Il segreto sta proprio nel non decelerare bruscamente e nel tenere su i giri del motore e vi assicuro che, una volta padroneggiato il sistema di guida, il divertimento non tarderà ad arrivare. Per la cronaca vi segnalo che le piste disponibili sono sei, anche se è possibile percorrere questi tracciati al contrario e in modalità specchiata (per un totale di ventiquattro combinazioni diverse, anche se in sostanza le piste sono e rimangono solo sei). I vari circuiti sono caratterizzati da bivi e scorciatoie (ed ecco che l'impostazione arcade ritorna fuori), i quali conferiscono elementi di interesse aggiuntivo, dato che quasi in ogni momento è possibile sovvertire quello che sembrerebbe essere il verdetto scontato. In particolare molto utile mi è sembrata la possibilità di tagliare pezzi di pista semplicemente gettandosi giù da un ponte o da una sopraelevata e percorrendo porzioni di scenario al di fuori dell'effettiva mappa di gioco. La possibilità di scorrazzare in giro per gli scenari diventa poi particolarmente utile in una particolare modalità di gioco (attivabile con un trucchetto descritto nel manuale). Si tratta di quella che MA ha voluto ricondurre a un gioco che lui e Roberta facevano da bambini. No, non si tratta del dottore e l'infermiera, ma di "Ce l'hai!", una sorta di inseguimento in cui il tizio che viene toccato deve correre appresso all'altro per trasferirgli l'ideale testimone e divenire quindi preda. In questa modalità sfruttare il particolare design dei tracciati diventa quindi fondamentale, considerando anche il fatto che chi fugge è un po' più lento di chi insegue.

Le auto disponibili sono otto e si differenziano oltre che per aspetto per le prestazioni. Come ho detto all'inizio, non esistono parametri o caratteristiche specifiche che consentono di confrontare i vari bolidi, ma semplicemente quattro classi diverse di mezzi da competizione (beginner, advanced, expert ed extreme), via via più veloci e potenti. Le otto auto, personalizzabili solo per quel che riguarda il colore della carrozzeria, sono molto varie nell'aspetto e potrete scegliere tra autentiche supercar da sogno e furgoni ipervitaminizzati, passando per un maggiolone tutto matto e tante altre diavolerie che farebbero impallidire anche Di Cicco Paolo, l'uomo che se devi comprare una macchina lui ce ne ha una meglio... Oltre alle auto base c'è anche la possibilità di trovarne di segrete, raccogliendo delle chiavi nascoste negli scenari. Una delle cose che mi sono piaciute di più è stata senza dubbio la possibilità di vedere su schermo il risultato dell'imperizia di guida. Le auto, infatti, rimangono paurosamente segnate dagli urti e dalle inevitabili esplosioni. La carrozzeria si accartoccia e il colore metallizzato lascia spazio a bruciature e annerimenti davvero spettacolari. A proposito di esplosioni, sbattendo violentemente contro qualcosa (un muro, un autobus o un qualsiasi altro ostacolo) farete un botto d'altri tempi e la vostra simpatica auto abbastanza plausibilmente salterà letteralmente in aria. Quello che è invece un po' inspiegabile è che dopo l'esplosione non verrete rimessi in pista dove è avvenuto il fattaccio, ma molto più avanti, consentendovi di non perdere posizioni. Le visuali disponibili sono quattro e vanno dalla canonica "da dietro" a quella dall'interno dell'abitacolo (anche se vi faccio notare che non vedrete volante e cruscotto ma solamente il cristallo in tutta la sua chiarezza). In tutti i casi si tratta comunque di soluzioni abbastanza funzionali e la guidabilità non risente della particolare scelta effettuata.

L'aspetto grafico complessivo è molto buono, con effetti di dissolvenza e nebbia abbastanza evocativi e azzeccati. E' possibile settare gli agenti atmosferici (vento e nebbia) su diverse posizioni, anche se alcuni tracciati sono caratterizzati da un'alternanza di sezioni con cielo sereno e parti di pista avvolte da fitta nebbia. A proposito di effetti speciali, molto ben riuscito è quello della luce che, filtrando dalle aperture laterali, illumina con fasci paralleli il buio di gallerie e tunnel. Per quanto concerne gli scenari di gioco, anche se sono abbastanza simili tra loro (l'ambientazione è sempre quella), il livello di dettaglio è buono e la velocità con cui tutta la grafica si muove su schermo è più che dignitosa. In particolare non sono male gli edifici, gli alberi e le strutture posizionate ai lati della pista, mentre meno riuscito mi è sembrato l'orizzonte con il fondale in lontananza molto spesso sostituito da foschia e nuvolette. In pratica un modo come un altro per snellire il lavoro del nostro caro N64. Il sonoro è assolutamente nella norma, con effetti quali sgommate, botti da paura, rombo del motore e i consueti gingle al passaggio sui diversi check point (le gare sono strutturate a tempo e a check point, appunto). Assolutamente anonime le musichette. La giocabilità non è male, a patto di prendere confidenza con il controllo del mezzo e di mettere in conto qualche inevitabile collisione con le pareti dei palazzi che fiancheggiano le piste. Il discorso longevità, invece, va fatto a parte, dato che sebbene le piste possano essere percorse nei due sensi e in modalità mirror, sono solamente sei e le gare effettuabili solo corse singole o un misero campionato. Data la somiglianza tra i vari tracciati, quindi, non credo che si tratti di un gioco eterno, non so se mi spiego. La durata aumenta sensibilmente, invece, se disponete di un amico da sfidare in split screen. In questo caso, infatti, proprio per il particolare design delle piste, il gioco si fa interessante e il divertimento è assicurato. Inoltre la divisione dello schermo non comporta particolari rallentamenti o perdite significative di dettaglio.

**NINTENDO 64**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 89 |
| SONORO | 85 |
| GIOCABILITÀ | 86 |
| LONGEVITÀ | 84 |

***Un gioco che ci ha spiazzato: di fianco a elementi non troppo validi ha sfoggiato una capacità di agguantare l'attenzione di vari personaggi redazionali, incollandoli allo schermo per ore (e non solo per fare le foto). La grafica carina ma poco varia, un sonoro nella media, una giocabilità immediata ma auto poco guidabili, diverse modalità di gioco ma poche piste lo rendono un mix da provare per credere.***

Stefano "Duspa" Lisi

è arrivato!

# PlayStation Force

Novit - Recensioni - Trucchi - Soluzioni

OGNI MESE IN EDICOLA

# SOLO IL MEGLIO.....AL PREZZO MIGLIORE

**300 TITOLI PLAYSTATION IN PRONTA CONSEGNA**

**SALA PROVE-NOLEGGIO-IMPORT JAP E USA**

**PER I TUOI ORDINI 0331-770525**

**ORARI: 10.00-12.30 15.30-19.30**

**VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CORRIERE EXECUTIVE**

**VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI SATURN, PC, ULTRA 64**

**RITIRO E VENDITA DELL'USATO PER CORRISPONDENZA**

JOKER VIDEOGAMES & COMPUTER

consul TECNOGRAF-varese

**£.85.000**

**£.95.000**

**+ GUN £.135.000**

**USA 109.000**
**PAL 89.000**

**£.89.000**

**£.89.000**

## NOVITA'

Actua Soccer 2 89.000
Air Combat 2 89.000
Broken Sword 2 95.000
Castelvania 95.000
Crash Bandicot 2 95.000
Death Trap Dungeon 95.000
Duke Nukem 3D 89.000
Diskworld 2 89.000
Felony 89.000
FIFA 98 89.000
Formula Karts 85.000
Marvel Super Heroes 95.000
MDK 95.000
Mortal Kombat Mithology 95.000
Moto Racer 95.000
NHL Hockey 98 89.000
Ninja TEL.
Pitfall 2 TEL.
Red Alert 95.000
Resident Evil Dir.cut 85.000
Screamer 2 TEL.
Toca Touring Car 95.000
Tomb Raider 2 95.000
Wrecking's Crew 79.000

PLAYSTATION UNIVERSALE
+2 PAD+MEM. CARD 389.000
PLAYSTATION PAL+GIOCO
+2 PAD+MEM. CARD 399.000
SATURN+GIOCO
+2 PAD 299.000
ULTRA 64+GIOCO 399.000

## CLASSICI

Agent Armstrong 85.000
Andretti Racing 69.000
Area 51 89.000
Broken Sword 79.000
Burning Road 79.000
Cool Boarders 79.000
Crusader 89.000
Crypt Killer 79.000
Croc 89.000
Destruction Derby 2 89.000
Die Hard Trilogy 89.000
Disruptor 79.000
Dragon Ball GT 95.000
Excalibur 75.000
Exhumed 79.000
Final Doom 79.000
Fatal Fury R.B. 75.000
Formula 1 97 99.000
Gunship 2000 79.000
G-Police 89.000
Hercules 89.000
Int.Super Soccer Pro 89.000
Lost World 89.000
Monster Truks 95.000
Megaman X3 75.000
Micromachines V3 89.000
Need 4 Speed 2 79.000
Nuclear Strike 89.000
Namco Museum 1-2-3-4-5 85.000
Overblood 85.000
Oddworld 95.000
Overboard 89.000
Parappa the Rapper 79.000

## CLASSICI

Philosoma 69.000
Project Overkill 79.000
Rage Racer 85.000
Rapid Racer 89.000
Rebel Assault 2 89.000
Re Loaded 75.000
Raystorm 79.000
Spider 75.000
Street Racer 75.000
Rally Cross 75.000
Suikoden 85.000
Syndacate Wars 95.000
Soul Blade 95.000
Tekken 2 89.000
Tenka 89.000
Tetris Plus 89.000
Toshinden 3 89.000
Twisted Metal 2 85.000
Vandal Hearts 89.000
V-Rally 89.000
Warcraft 2 95.000
Wing Commander 4 89.000
Wipeout 2097 89.000
X2 75.000
X-Com 2 85.000
Xevious 3D 79.000

## ECONOMY

Actua Soccer 49.000
Air Combat 49.000
Alien Trilogy 49.000
Bust a Move 2 49.000
Crash Bandicoot 69.000
Davis Cup Tennis 59.000
Destruction Derby 49.000
FIFA 97 59.000
Firo & Klawd 59.000
Formula 1 59.000
In the Hunt 59.000
Lone Soldier 59.000
Pandemonium 69.000
Rayman 49.000
Ridge Racer Rev. 49.000
Road Rash 49.000
Tekken 49.000
Time Commando 59.000
Tomb Raider 69.000
Track & Field 49.000
Toshinden 49.000
Warhawk 59.000
Wipeout 49.000
Worms 49.000

JOKER VIDEOGAMES & COMPUTER

**Telefona per le ultime novità e giochi non presenti a listino**

**VASTA DISPONOBILITA' CARTONI MANGA GIAPPONESI IN ITALIANO**

**GALLARATE (VA) VIA CADOLINI 6 (CENTRO STORICO) TEL.FAX 0331-770525**

**SARONNO (VA) VIA DIAZ 20 (ZONA STAZIONE) TEL.FAX 02-9606575**

Disponibile LISTINO RIVENDITORE, tutte le novita' USA e JAPAN

Via Palazzolo, 23/F
24122 Bergamo
Tel. e fax
035-244968
E-mail:
bg.games@
galactica.it

# BGGAMES

Importazione diretta da Japan e Usa
Valutiamo, vendiamo e permutiamo il tuo usato

## I tuoi JAPAN e USA POINT in Italia

JAPAN Dreaming
Via Cecchetti, 27
Civitanova Marche
Tel e fax: 0733/811742

**Pelsia Store**
computers - videogiochi - consoles
Via Lattuada, 21 - 20030 SENAGO (MI)
TEL /FAX : 02-99054422
Disponibile chip universale per playstation
VENDITA PER CORRISPONDENZA

Videogames-Japan Point
Punto Max
Via Sabotino 8/a Bologna
www.puntomax.it e-mail:puntomax@posta.alinet.it
IL FUTURO E' QUI
Tel 051-614.96.20

✓ TEKKEN 3
✓ GRAN TURISMO
✓ BIO - HAZARD 2

USA

SEGA SATURN · GAME BOY · N64 · PlayStation

JAPAN

I marchi appartengono ai legittimi proprietari

REVIEW

SHOOT 'EM UP

SHADOW MASTER

PSYGNOSIS

90

GIOCATORI 1

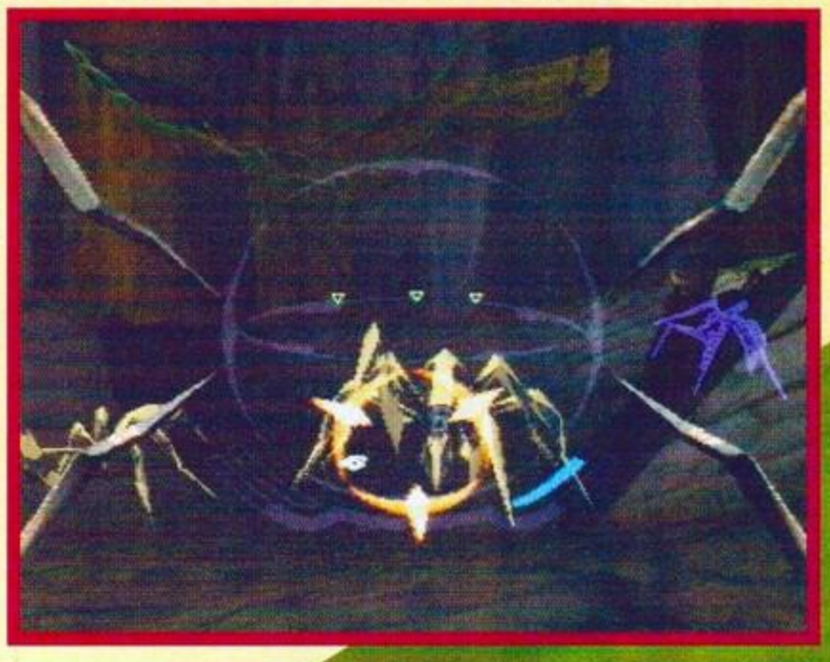
Eccerto che ce n'era bisogno, cosa vogliamo fare, un gioco solo per ogni genere? E poi quando si è finito quello cosa si fa? Si vende la console? Certo che certa gente certe volte non è sicuramente certa di quello che certifica; comunque, lo sai che quando un VAM muore, va in paradiso, perché all'inferno c'è già stato? Ecco, questa è una delle frasi che maggiormente ricorrono all'interno degli armadietti di tutte le caserme dell'aeronautica; poi, vabbé, ce ne sono anche altre, ma la loro enunciazione sarebbe più consona all'interno di una rivista vietata ai minori... quindi lasciamo perdere, visto che mi sa che di minori questa rivista brulica.

Perfetto, sono già andato in pappa dopo sei righe, non male no? Mah, comunque, come avrai già avuto ampiamente modo di capire, io riprendo a scrivere, quindi rassegnati che non me ne vado più.
Prima di iniziare a parlare (superficialmente) del gioco, vorrei renderti partecipe di quanto è stimabile una persona che lavora presso questa casa editrice, il suo nome è Duspa (il cognome mi sfugge); ebbene, non solo questo ragazzo (va beh, si fa per dire) è la persona più professionale e ligia al lavoro che conosca, ma si è rivelato in più occasioni un vero amico. Ormai a questo insolito personaggio romano devo tanti di

***Dopo Tunnel B1, un altro gioco molto simile si affaccia sul già vastissimo panorama video ludico del PlayStation; e allora ci chiediamo: ce n'era proprio bisogno?***

# SHADOW MASTER

quei favori (che non mi sono mai stati rinfacciati) che quando sarò padre sicuramente aderirò all'iniziativa "Adotta un nonno" e lo farò venire a vivere in casa mia perché i miei figli imparino un po' di romanesco.
Questa mia esternazione la dovevo proprio fare, e lui sa perché, anche se da quando è successo il fatto, a quando leggerà l'articolo, sarà passato almeno un mese, e in un mese credo proprio che avrò avuto bisogno del suo aiuto molte altre volte. Rallegrati o caro Duspa, un giorno, forse, ti passerò il dieci per cento di tutte le lettere di ragazze che ricevo.
Dopo questa lettera aperta al Duspa, passiamo al gioco, che come ho già anticipato nel cappello introduttivo rientra in quella ristretta cerchia di prodotti che assomigliano molto a Doom come inquadratura, ma che in realtà non c'entrano assolutamente un tubo per quanto riguarda tutto il resto; in sostanza, questo genere è abbastanza a se stante: bisogna andarsene in giro su un mezzo più o meno blindato e più o meno futuristico e sparare a macchinari o mostri inutili come succede in questo caso, se invece non hai voglia di sparare a dei nemici che magari senza di te se ne vivrebbero armoniosamente, puoi sempre tentare di arrivare alla fine del livello schivandoli o al massimo facendo loro le boccacce per impaurirli; io personalmente preferisco farli saltare allegramente per aria, poi, fai un po' tu.
Ovviamente, per rendere le cose un po' più difficili, bisogna risolvere degli enigmi all'inizio piuttosto elementari (ad esempio nel primo livello c'è da inserire una combinazione dentro una grotta, e la soluzione si trova proprio all'ingresso della grotta stessa), e poi via via sempre più elaborati, ma sinceramente difficilmente ti capiterà di starci a pensare delle ore (anche perché in quel caso spegni la console e ciao).
Come in tutti gli shoot 'em up che si rispettino, anche in questo avrai a disposizione una gamma di armi, che però non entusiasmeranno mai per la loro particolare forza distruttiva... diciamo che alla fine utilizzare una o l'altra non farà molta differenza; la differenza la farà invece la capacità di schivare i colpi dei mostri avversari, ma le cose anche qui non dovrebbero essere particolarmente difficili, in quanto avrai la possibilità di spostarti di fianco senza necessariamente distogliere il tuo sparo dal nemico.
Ogni volta che farai fuori un nemico, questo lascerà qualcosa in ricordo della sua sicuramente breve esistenza: ecco, tu quella cosa la dovrai raccogliere, perché ti permetterà di riacquistare energia, potenziare l'arma, e altre robe del genere.



Non appena si comincia a giocare, ci si rende conto di quanto sia graficamente curato questo prodotto: non solo, infatti, i movimenti dello schermo e la cura con cui sono fatti i vari sprite è notevole, ma i giochi di luce e le chicche estetiche sono a dir poco fantastici; come accadeva in Tunnel B1, anche qui è la grafica il perno su cui ruota tutto l'ambaradan, e bisogna ammettere che non potrebbe essere altrimenti.
Tutto è ben fatto: a partire dall'introduzione, infatti, lunga, ben concepita, sebbene senza parlato o musica, per poi arrivare al gioco con le sue esplosioni, così come il lense flare, o come ancora i proiettili la cui scia luminosa viene seguita anche per terra (nel livello del ghiaccio fanno particolarmente scena)... insomma, graficamente è veramente ben fatto.
Per quanto riguarda la giocabilità, bisogna premettere che non è affatto difficile come gioco, anzi; se però si ha fretta di andare avanti e si comincia a fare meno attenzione ai colpi nemici, beh, in quel caso si muore dopo pochi secondi che si è iniziato. Diciamo che è il classico shoot 'em up in soggettiva che predilige l'uso della testa piuttosto che l'uso dell'arma (pur richiedendone spesse volte un uso industriale); tra l'altro per più tempo premerai il tasto di fuoco e più salirà una barra sullo schermo: quando questa avrà raggiunto la curva massima, il tuo sparo risulterà molto meno efficace (per poi aumentare subito la sua capacità offensiva non appena finirai di sparare), quindi cerca di dosare sapientemente la tua foga distruttiva, in modo di essere sempre al meglio delle condizioni offensive.
La longevità è garantita da un cospicuo numero di livelli e di una notevole voglia di continuare per vedere l'aspetto del livello successivo; oddio, se ci fosse stata un'opzione per due giocatori, in cui magari si dovevano fronteggiare l'uno contro l'altro, qualche punto in più sia alla giocabilità che a questa voce l'avrei aggiunto, ma evidentemente non si può avere tutto... pazienza.
Concludendo, probabilmente questo Shadow Master non è all'altezza del famoso Tunnel B1, ma sicuramente rappresenta un'ottima alternativa per chi di Tunnel B1 è arcistufo. Consigliato a chi ama gli ambienti cupi e l'azione ragionata.

**Raffaele Sogni 2 Il ritorno**

## PLAYSTATION

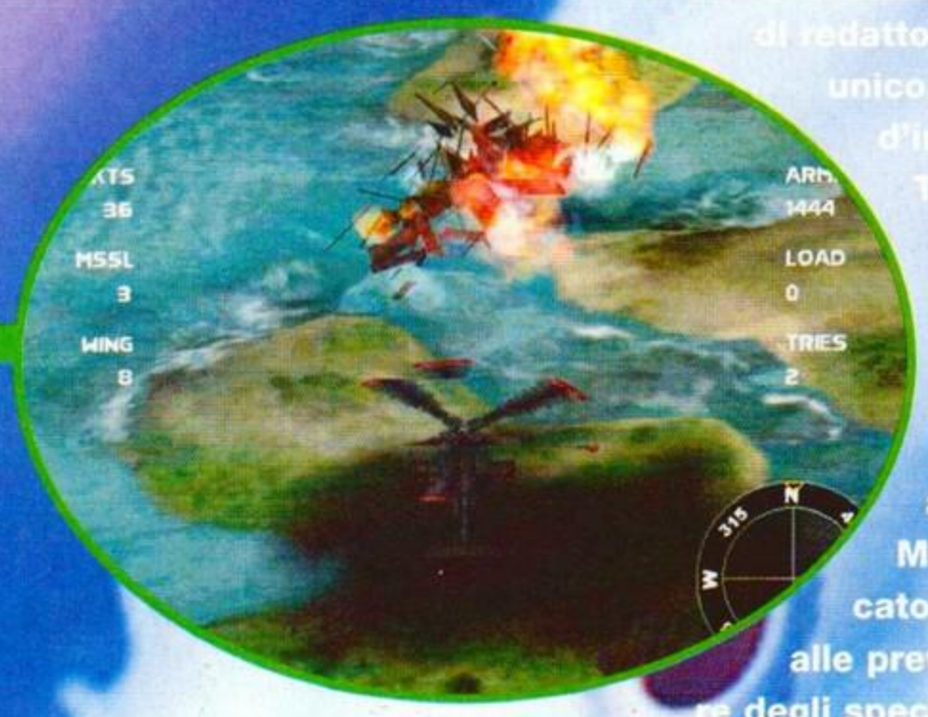
| | |
|---|---|
| GRAFICA | 91 |
| SONORO | 90 |
| GIOCABILITÀ | 90 |
| LONGEVITÀ | 90 |

***Un buon prodotto, dalla grafica cupa ma curata e con piccoli tocchi di classe a cui del resto il Playstation ci ha ormai abituati, come gli effetti di luce, veramente notevoli. Il sonoro vede le musiche decisamente d'atmosfera e gli effetti in dolby, e la longevità è assicurata da un discreto numero di livelli, impegnativi fino alla fine. La giocabilità ha forse l'unica pecca riscontrabile in questo titolo, ovvero una certa monotonia a lungo andare, ma è comunque decisamente divertente per tutti gli amanti del genere.***

# THE GAMES MACHINE

**THE GAMES MACHINE è senza ombra di dubbio la rivista di videogiochi più famosa e venduta d'Italia, un autentico punto di riferimento per chiunque voglia sapere ogni cosa sull'universo videoludico.**

**Con ormai più di 100 numeri alle spalle, The Games Machine si conferma anche come la pubblicazione piu "antica" fra quelle presenti sul mercato; il segreto di un tale successo è indubbiamente dovuto al lavoro di uno staff di redattori e collaboratori veramente unico. Molti sono stati i tentativi d'imitazione in questi anni, ma The Games Machine è sempre rimasta coerente alla propria linea editoriale, proponendo ogni mese un numero stracolmo di novità, recensioni, preview e chi più ne ha più ne metta.**




**Grazie a 278 pagine possiamo coprire ogni possibile argomentazione riguardanate il mondo dei videogiochi.**

**Moltissimo il redazionale dedicato alla voci di corridoio e alle preview, per non parlare degli speciali dedicati ai titoli più attesi, con interviste ai programmatori e informazioni minuziose, anche dal lato tecnico.**

**Numerosissime le recensioni, vero fiore all'occhiello della rivista, che analizzano con occhio clinico (per non dire critico) tutti i giochi che il mercato offre, permettendovi di scegliere con esattezza quale titolo acquistare assolutamente e quale evitare come la peste.**

**Sempre in tema di recensioni non mancano quelle dedicate alle realtà alternative, ma pur sempre vive, degli utenti Macintosh e Amiga.**

**Da non perdere anche le sezioni dedicate all'hardware, con le recensioni e le anticipazioni delle schede e degli accessori più richieste e interessanti. Troverete anche come risolvere i problemi tipici di chi lavora su computer, grazie a due utilissime rubriche: "tecnotigiemme" e "il Pastore risponde", quest'ultima in particolar modo indirizzata ai "maniaci dell'hardware", sempre alle prese con overcloccaggi strani e configurazioni estreme.**

**Gli appuntamente fissi inoltre comprendono anche il cinema (TGM Movie), la musica (Music Machine) e la posta, teatro d'incontro-scontro dove i lettori possono esprimere idee e opinioni non necessariamente legate ai videogiochi. Immancabile anche la satira del BovaByte, due pagine dove poter ridere delle contraddizioni del mondo informatico.**

**Se poi siete bloccati in qualche avventura particolarmente ostica, vi conviene dare un occhio anche ai TIPS, con soluzioni completissime, cheat e trucchi per tutti i gusti. Non mancate anche il Talent Scout e il Talent Art, due sezioni in cui i lettori possono esprimere le proprie capacità artistiche, spedendo immagini, musiche, giochi e programmi, ricevendo poi suggerimenti e consigli su come migliorarsi.**

**Insomma, non esitate oltre, l'unica rivista di videogiochi che fa per voi è THE GAMES MACHINE, tutti i mesi presso il vostro edicolante di fiducia!**

Proprio quando pensavi di tornare a navigare

# OverboArd!

Un gioco multi-Player ed un mare di follia

Distribuito da: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ITALIA S.p.A.
www.playstation.it

PlayStation

VERBESSERTE GRAFIK DURCH 3D-BESCHLEUNIGUNG

PSYGNOSIS

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Overboard!, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

REVIEW

UBI SOFT

F1 POLE POSITION

CORSE DI FORMULA UNO

83

GIOCATORI 1

# F1 POLE POSITION

***E dopo televisione, radio, PC, Playstation, Saturn e l'orologino di cioccolata di Mirko, finalmente anche il Nintendo 64 può assaporare il piacere di una gara di Formula 1.***

Non che i giochi di corse scarseggino sulla piattaforma ludica della Nintendo, ma un titolo interamente dedicato al dorato mondo della Formula 1 latitava da parecchio tempo e, nonostante le ripetute richieste di tutti gli emuli di Fisichella e soci, per quasi due anni nessuna software house si è degnata di costruirci un abitacolo virtuale. A colmare la lacuna ci prova ora la Ubi Soft, piombata improvvisamente sotto i riflettori per quel capolavoro di realismo e giocabilità che è Formula 1 Racing Simulation, uscito prima di Natale per PC. Dimenticatevi comunque delle foto viste sul compatibile del fratellone maggiore e non sperate che la Ubi Soft stia proponendo qualcosa di analogo su N64. In realtà, la nota software house francese si occuperà unicamente della distribuzione in Europa del titolo originale (Human Gran Prix, dell'omonima Human), pubblicato in versione giapponese qualche mese fa. Purtroppo c'è assai poco di cui rallegrarsi, dato che il titolo in questione è tutt'altro che esaltante. Anche se, come un vero bambino, mi sono divertito un po' a giocare con questo Pole Position, bisogna notare che molti aspetti proprio non vanno, a partire dall'inspiegabile scelta di limitare il numero di giocatori a uno solo. Non che il sottoscritto disdegni i giochi in solitaria (e chi oserà inserire una stupida freddura sarà crocefisso all'angolo tra via Carducci e via S. Vittore ed esposto alle intemperie e al pubblico ludibrio)[la verità ti fa male lo so... NdAlex], ma una console come l'N64, che ha fatto dell'opzione multiplayer il suo cavallo di battaglia (l'avete vista la campagna pubblicitaria su TMC?), in questo modo sembra davvero sprecata. Inoltre il modello di guida tipicamente arcade, quasi un obbligo per questo tipo di piattaforma e che in altri casi mi ha esaltato non poco, in questa circostanza mi ha indisposto al punto da rimpiangere l'estrema difficoltà del già citato titolo PC (e non credo che nessuno si diverta molto girandosi a ogni sgasata o prima dell'ingresso in ogni curva...). Comunque procediamo con calma, analizzando ben bene tutti gli aspetti di questa realizzazione e cercando di fornire la giusta motivazione al voto tutto sommato da media classifica.

Inserita l'odiosa cartuccia (ma quando si deciderà anche la Nintendo a passare a quei bei dischi argentati?), assisterete a un'introduzione nemmeno tanto malvagia, composta prevalentemente da filmati e da estratti di fasi di gara. La prima impressione tutto sommato positiva è però destinata a scemare non appena si accede ai menu di gioco, davvero un po' scarsini e sotto tono, specialmente se raffrontati con quanto normalmente abitua-

ti a vedere sui monitor. Le possibilità di gara sono un po' le consuete e riguardano l'intero campionato (non è possibile disputare una gara singola con qualifiche, prove libere e settaggio dell'auto), la modalità Battle e il Time Trial. Per quanto riguarda la prima possibilità non credo ci sia poi molto da dire: affronterete tutti gli avversari in tutte le sedici gare del Campionato Mondiale 1997, correndo sia le qualifiche che le gare vere e proprie. Le prove ufficiali (è anche possibile disputare una serie di giri liberi per familiarizzare con il tracciato) sono composte da dieci giri, al termine dei quali verrà spuntato il miglior tempo, valido per la griglia di partenza.

La modalità di gioco denominata Battle altro non è che la canonica sezione arcade, in cui è possibile scegliere una pista, il numero dei piloti avversari e lanciarsi direttamente nel vivo della corsa, magari prendendo a sportellate gli avversari come solo i tedeschi sanno fare. In questo caso sono automaticamente disattivate tutta una serie di piccole opzioni, in modo da rendere il gioco più veloce e divertente. Un esempio classico è l'indistruttibilità della macchina o il carburante infinito. Inutile farvi notare che la terza modalità di gioco (Time Trial) altro non sia che la canonica corsa contro il cronometro finalizzata unicamente a spuntare il miglior tempo sul giro. Nella modalità Campionato, invece, è anche possibile accedere a una sezione box, in cui preparare per benino la propria vettura agendo su sterzo, alettoni, sospensioni, rapporti, freni e quantitativo di carburante. Vi segnalo, comunque, come questi parametri abbiano reale influenza sul comportamento della vettura solo al livello più alto di difficoltà, in quanto giocando in modalità "easy" o "normal" non ne avrete assolutamente bisogno e rischierete di vincere tutte le gare anche senza toccare i settaggi dell'auto. Si tratta di un fattore di assoluta rilevanza, dato che viene a mancare una certa dose di sfida e di mordente. Pensate solo che a livello facile, nel mio primo Gran Premio, ho spuntato una pole d'antologia, infliggendo al secondo qualificato un distacco di circa quindici secondi!! Inutile dire, poi, che la gara è stata vinta a mani basse, nonostante una o due soste gratuite, effettuate solo per far muovere i meccanici. A proposito di soste ai box, vi segnalo che le uniche cose che potrete sistemare, entrando nella pit lane, saranno il carburante e le gomme. Onesto.

Le visuali disponibili sono sette e nella maggior parte dei casi si tratta anche di viste funzionali al gioco vero e proprio. Da dimenticare quella dall'interno dell'abitacolo, realizzata graficamente male e difficile da gestire (non si riescono a vedere le curve). Le auto sono disegnate abbastanza bene e, anche se il livello di dettaglio è assolutamente sotto la norma, fanno la loro brava figura. Ciascuna monoposto è caratterizzata da una serie di parametri inerenti velocità, accelerazione, tenuta e capacità di sterzata, ma non è che in pista contino poi molto. Per quanto concerne la giocabilità e la longevità, che poi sono i giudizi che maggiormente vi interessano, il discorso si fa alquanto delicato, dato che pur risultando a tratti divertente (è pur sempre un gioco di corse), Pole Position 64 non è che sia così eccitante e coinvolgente. La guidabilità del mezzo mi è sembrata troppo semplice e limitata e non credo che tutti i patiti del genere siano contenti di una semplificazione tale. Anche nelle curve più strette basta toccare leggermente i freni e riaccelerare per riuscire a tenere la traiettoria. L'auto, inoltre, sembra stare sui binari e non si notano differenze di comportamento fuori o dentro la scia degli avversari. Al contrario fastidiose sono le uscite di pista, dato che l'effetto rallentamento che ne consegue è alquanto frustrante. Stesso discorso vale per la corsia di ingresso box. Non provate ad avvicinarvici troppo perché inevitabilmente verrete risucchiati nella pit lane, senza alcuna possibilità di uscita. L'intelligenza artificiale dei piloti manovrati dal computer non mi è sembrata da primi della classe e spesso assisterete a veri e propri numeri da circo, con incidenti e uscite di pista. Non ho gradito il fatto che questi falliti da competizione non si curino più di tanto della vostra posizione e non esitino a tamponarvi o a chiudervi la traiettoria, anche se in palese ritardo. Insomma un gioco che avrebbe potuto essere molto meglio, ma che in realtà si rivela solo poco più che sufficiente, anche a fronte di una realizzazione tecnica non eccezionale. La grafica è fluida e veloce, sì, ma assolutamente al di sotto delle possibilità della piattaforma su cui gira (e se avete visto o giocato a Lamborghini mi capirete).

Onesto il sonoro.

Saluuuto...

**Stefano "Duspetto" Lisi**

## NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 85 |
| SONORO | 85 |
| GIOCABILITÀ | 84 |
| LONGEVITÀ | 84 |

***Un prodotto di fascia media, che non riesce a conquistare il posto di capolavoro di guida per N64. La grafica è fluida e veloce, ma perde un po' in definizione, mentre estremamente realistico è il ruggito dei motori, sostenuto ben poco dalle musiche. La giocabilità è buona, immediata anche se troppo semplice, mentre la longevità è assicurata da sedici GP, ma risulta penalizzata dalla mancanza del multiplayer e dallo scarso coinvolgimento provocato dal gioco.***

JALECO

TETRIS PLUS!

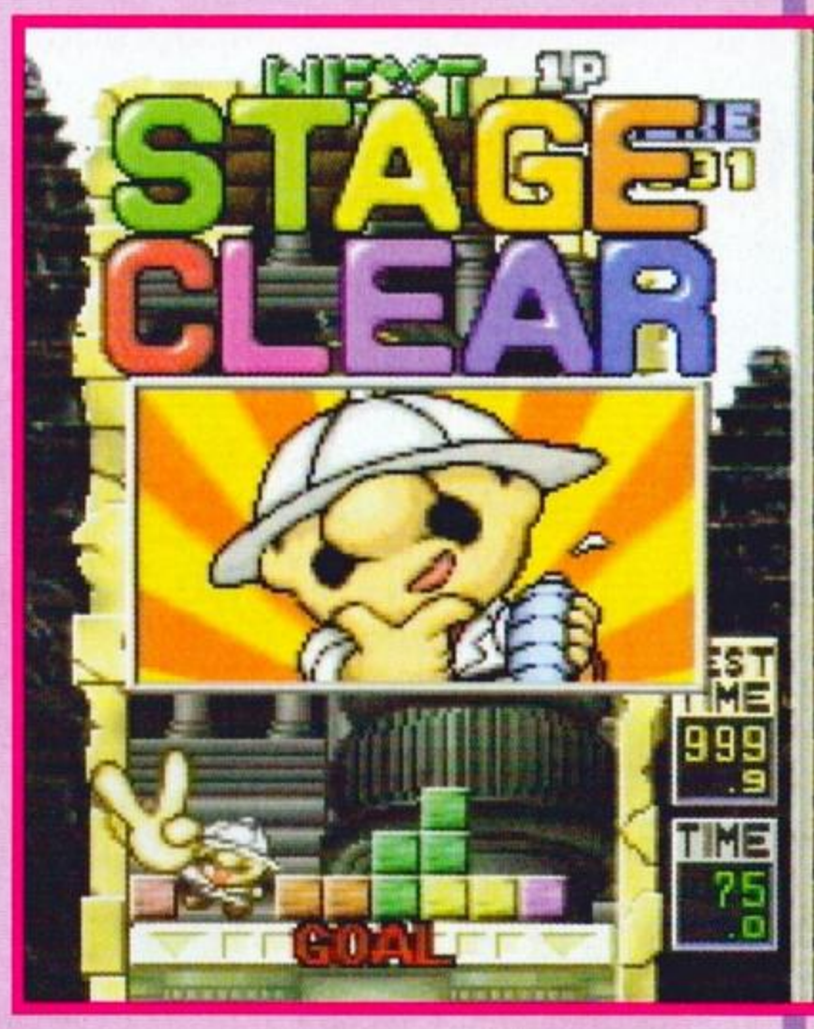
IL RITORNO DEL PUZZLE GAME

83

GIOCATORI 1

# TETRIS PLUS

***Il puzzle game che ha scritto la storia ritorna in una nuova veste: ne sarà valsa la pena, oppure si tratta dell'ennesimo ripescaggio gratuito?***



Una domanda che mi sono posto diverse volte mentre stavo giocando a questa versione molto riveduta e poco corretta propostaci dalla Jaleco, software house sicuramente nota ai più per i suoi splendidi shoot 'em up che imperversavano nelle sale giochi negli anni ottanta (il mitico Exerion ne è l'esempio più significativo), piuttosto che per i suoi puzzle game (se non vado errato, il clone nomato Hatris con i cappelli al posto delle mattonelle era proprio della Jaleco).
Comunque sia la risposta è sicuramente no, anche perché, a costo di sembrare un inguaribile nostalgico, il vero inimitabile e insuperabile Tetris era quello propostoci della Mirrorsoft nel 1988 su Commodore 64

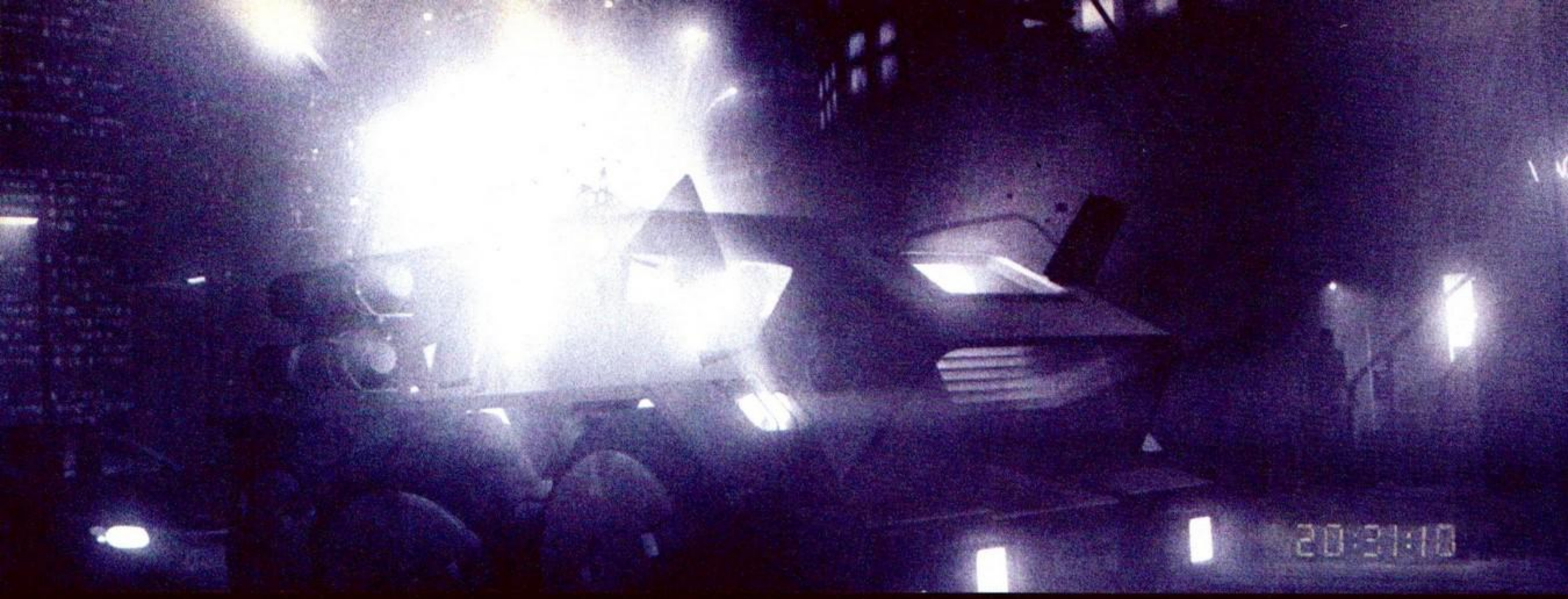
(e qui vorrei l'intervento dell'enciclopedico MA per eventuali correzioni ad altrettanti eventuali errori...): un caposaldo della moderna stirpe di videogiochi, una pietra miliare, un titolo destinato a rivoluzionare per sempre il nostro amato mondo videoludico.
Una premessa che mi sembra doverosa, ma ora che lo spazio inizia a restringersi sempre più, mi vedo costretto ad accelerare i tempi di questa recensione...
Siccome penso che sia altamente improbabile che qualcuno dei nostri lettori, per quanto giovane, non abbia mai sentito parlare di Tetris, salto i convenevoli di rito e la spiegazione del gioco originale e passo subito al nocciolo di questo Tetris Plus.
Per quanto potesse essere accattivante lo schema di gioco del Tetris originale, alla lunga poteva diventare monotono: per questa ragione e per rendere un po' più varia l'azione di gioco, alla Jaleco hanno ben pensato di dotare questo Tetris Plus di modalità di gioco differenti in modo da garantire una maggiore longevità al prodotto.
Ne esistono infatti ben quattro diverse: quella classica (si va avanti a oltranza finché il muro di mattoni non raggiunge la cima dello schermo...), quella puzzle, quella Versus e quella Edit.
Nella modalità Puzzle vi toccherà un ingrato compito, ovvero quello di aiutare il professore protagonista del gioco (molto simile al personaggio principale di Pang) a raggiungere l'uscita, che generalmente si trova sul fondo dello schermo.
Tutto facile, se non fosse che con il passare dei secondi il soffitto si abbassa a vista d'occhio, che il professore tende ad arrampicarsi in cima ai pezzi che posizionate nella porzione di schermo e che all'inizio di ogni livello esistono già delle mattonelle predisposte nella maniera più rognosa del mondo...
La modalità Versus mette due giocatori uno contro l'altro e infine rimane la modalità Edit: questa consente al giocatore di creare i propri puzzle con tanto di posizione di partenza del professore e sistemazione iniziale delle mattonelle. Si possono generare quindi una infinità di scenari e, grazie alla memoria interna del Saturn, è anche possibile salvare i propri lavori e sfidare un amico a risolverli.
In fin dei conti Tetris Plus non è malvagio, ma la realizzazione è incredibilmente essenziale e le modalità di gioco non incrementano la longevità di quanto si aspettava la Jaleco. Che Tetris e tutti i suoi cloni abbiano fatto il loro tempo? [Non direi, a giudicare da come vi scannate ancora a Super Puzzle Fighter... NdAlex]. Ai posteri l'ardua sentenza...

**Andrea "Mao" Della Calce**

**SATURN**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 80 |
| SONORO | 70 |
| GIOCABILITÀ | 90 |
| LONGEVITÀ | 70 |

***Questa riedizione non è in possesso di tutti i numeri per sfondare o per rilanciare in maniera astronomica il vecchio gioco. La grafica, nonostante le animazioni carine, è piuttosto scarna, nello stile più classico del prodotto, mentre il sonoro - sempre al pari di quello originale - o ipnotizza o dà sui nervi. L'incredibile giocabilità è sempre la stessa, anche se il gioco potrebbe effettivamente avere raggiunto la soglia della nostra sopportazione, mentre rimane sempre avvincente in due.***




G-POLICE NON GIUSTIFICA
MAI
SCELTE COME QUESTE.

LE INCORAGGIA.

E non solo le incoraggia ma le supporta con lanci di bombe a tappeto dall'Haven Gunship. Ci si deve rendere conto che oggi, vivere in città, significa non poter essere mai troppo prudenti.

Per esempio scopri che una spedizione è illegale ed avvisi il Quartier Generale. Quando ricevi l'autorizzazione elimini il tizio che ha commissionato la spedizione. Poi sistemi tutto e torni alla base. Semplice! La gente dice in continuazione che G-Police è violenta, incontrollabile e troppo potente. Ed ha ragione.

G-POLICE

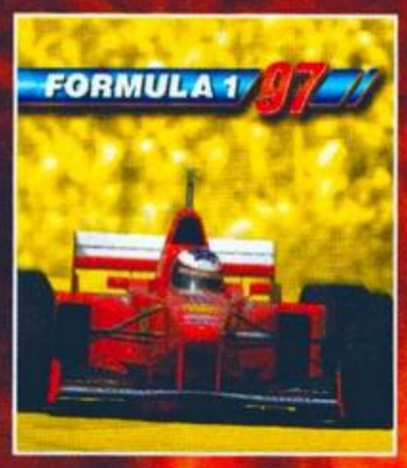
IN LAW, WE TRUST

Distribuito da: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ITALIA S.p.A.
www.playstation.it

©1997 Psygnosis Ltd. G-Police, the G-Police logo, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks and copyright 1996-97 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. PlayStation and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ACCELERATOR ENHANCED GRAPHICS

Formula 1 '97

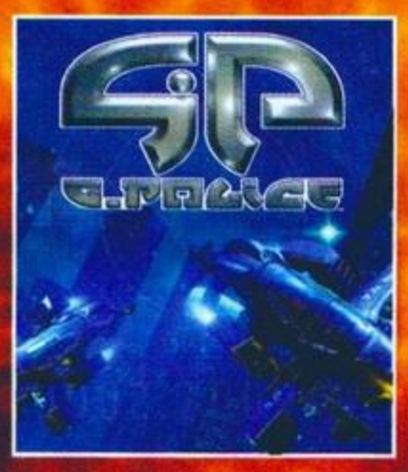



# PSYGNOSIS

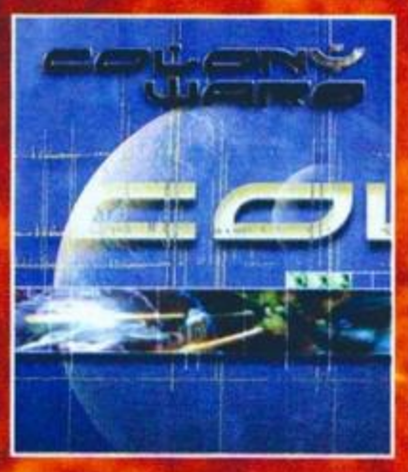
# ATTENZIONE

**Questa è l'occasione per provare i nuovi giochi per PlayStation.**
**Occhio a non bruciarti le dita...**

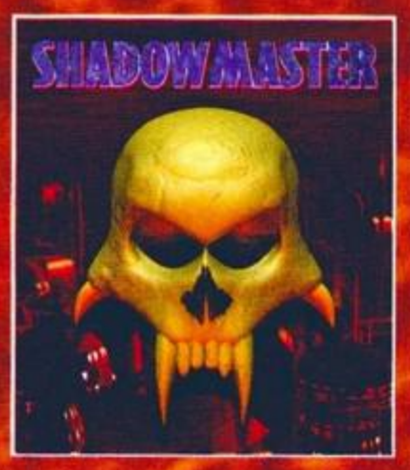
G-Police




Colony Wars




ShadowMaster




PSYGNOSIS

PlayStation

PC CD ROM

(Colony Wars è solo per PlayStation)

Distribuito da: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ITALIA S.p.A.
www.playstation.it

"PlayStation" and "PlayStation" are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc. © Psygnosis Ltd 1997. The following are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd ©1990-1997. Formula 1 '97, G-Police, ShadowMaster, Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis logo. All rights reserved.

REVIEW

TITUS

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Corse su auto da sogno

88

GIOCATORI 1 - 4

# automobili Lamborghini

***Che il diavolo facesse le pentole e non i coperchi lo sanno anche le palline di polistirolo con cui Raffo si imbottisce i pantaloni. Che fosse impelagato nel calcio non è una novità, ma quanti sono al corrente che si interessa anche di automobili?***

La Lamborghini Diablo, infatti, è indiscutibilmente una delle super car più affascinanti e attraenti oggi disponibili sul mercato. Senza voler nulla togliere all'irraggiungibile e ricco di storia marchio del cavallino rampante o alla celebre casa di Stoccarda, le auto partorite nei centri della Lamborghini hanno un qualcosa di così particolare e unico che raramente si ricevono spinte emozionali superiori sfiorando con lo sguardo la linea della carrozzeria di una vettura. Anticonvenzionali, tecnicamente innovative, aggressive come poche e assolutamente esagerate. Queste sono le Lamborghini e questa è la loro leggenda. Lo è stato prima per la Miura, poi per l'intramontabile Countach e adesso per l'incredibile Diablo. Sogno di una vita, irraggiungibile chimera, causa di invidie e di pomeriggi passati con le mani appiccicate sulla vetrina di un concessionario (non è che facciano entrare tutti i ragazzini pacioccosi in un autosalone di lusso...), finalmente adesso la Diablo è alla mia portata e la Titus offre la possibilità di provare l'ebbrezza di guidare un mostro da quattrocento cavalli a tutti i grassissimi possessori di Nintendo 64. Peccato che si tratti solo di un videogioco... Ancora più peccato che non sia così bello come mi aspettavo. Triplo peccato che il bambino Mao abbia deciso di non dormire stanotte e di rovinare le poche ore di sonno che ho a disposizione giocando a un metro dal mio letto con quell'altro ignobile mentecatto di Nikazzi. Ma torniamo a noi e al gioco in esame. Dunque, dunque, Automobili Lamborghini è un gioco di corse arcade secondo la migliore tradizione del genere. Lo spirito che anima la realizzazione è quello di estrema immediatezza, grande divertimento e l'osannamento del marchio Modenese (così mi sembra, ma non mi vorrei sbagliare...). Date queste premesse si intuisce come il lavoro della Titus non sia assolutamente da considerare come una simulazione rigorosa del comportamento reale della vettura. Non aspettatevi quindi opzioni di settaggio della macchina, estrema sensibilità nel dosaggio dell'acceleratore e reazioni del mezzo alle manovre spericolate che verrete chiamati ad effettuare. In effetti già dalle

prime schermate l'impostazione arcade fa capolino, mettendo in mostra quella che sarà la vera natura del gioco: correre più veloce degli avversari senza curarsi troppo del livello delle sospensioni o degli urti contro i bordi della pista o contro le altre vetture. L'unica conseguenza delle collisioni, infatti, è un momentaneo rallentamento. I circuiti su cui gareggiare sono sei e sono tutti molto ben caratterizzati. Da segnalare la presenza di salti e cunette che farebbero invidia a una pista di motocross indoor e tutta una serie di bivi e scorciatoie che rendono ancor più varia e divertente ogni singola gara. Anche se in alcuni casi la varietà del paesaggio non sembra poi mutare molto, generalmente gli oggetti

presenti a bordo pista sono molti e ben disegnati. Assolutamente ben realizzate sono anche le texture che ricoprono l'asfalto e le superfici più grandi poste a bordo pista. Meno dettagliati mi sono sembrati gli altri oggetti presenti nello scenario e le auto rivali manovrate dal computer. A proposito di macchine, vi segnalo che nel vostro garage privato avrete a disposizioni sei fuoriserie e che le visuali disponibili per ciascuna di esse sono solamente tre (due da fuori - una molto lontana e una più ravvicinata - e una da "dentro" senza il canonico cruscotto, però). Le vetture che sfiderete, invece saranno di vario genere e riprenderanno più o meno la linea di Porsche e Ferrari. Dico più o meno in quanto non sarebbe stato elegante per la Lamborghini realizzare un gioco in cui si gettasse esplicitamente fango sui marchi concorrenti. Le modalità di gioco sono, come di consueto, le solite Arcade (vi cimenterete sulle varie piste in rapida successione secondo la nota regola della classificazione nei primi tre e secondo il canonico schema dei check point), il Campionato (è possibile selezionare un numero variabile di gare e di personalizzare la competizione, scegliendo numero di giri, piste e avversari), il Time Trial (correte contro il cronometro) o la Corsa Singola. Per quanto riguarda lo svolgimento vero e proprio delle gare non è che ci sia poi molto da dire, in quanto la guidabilità del mezzo non è particolarmente entusiasmante (in pratica sembra di essere sui binari)[è una delle cose belle della Lamborghini: "Curva come se fosse sui binari" - lo dice anche Julia Roberts in Pretty Woman... NdAlex] e il divertimento ne risente parecchio. Un deterrente importante, in tal senso, è l'estrema semplicità di gioco. Durante la mia prima partita ho vinto a mani basse il campionato, arrivando primo in nove gare su dieci. Una particolarità significativa è invece relativa al discorso box. In Lamborghini, infatti, oltre che a guidare e a superare gli avversari dovrete tenere d'occhio il carburante e l'usura dei pneumatici (non che ci sia qualche indicatore, ma quando è il momento compare una scritta e una vocina vi suggerisce che sarebbe meglio rientrare nella pit lane). L'interesse per questa caratteristica è doppio. Innanzitutto perché quando le gomme iniziano a usurarsi comincia anche il divertimento e la macchina tende a sbandare e sono richiesti riflessi e doti di controsterzista mica da ridere. E poi un pelino originale è anche la sosta ai box per le necessarie operazioni. In questo caso, infatti, il giocatore partecipa in maniera attiva alla sostituzione dei pneumatici e al rabbocco del serbatoio smanettando come un

ossesso su pad.
Molto interessante è anche la possibilità di giocare con uno o più amici, dato che il gioco supporta fino a quattro contendenti contemporaneamente. Nella migliore tradizione Nintendo, infatti, si possono effettuare sfide multiple ricorrendo a un funzionale e convincente split screen. Nella modalità a due giocatori, in particolare, la perdita di dettaglio e di fluidità è praticamente inavvertibile e la scelta di dividere lo schermo in orizzontale o in verticale dovrebbe inoltre accontentare tutti i bimbi buoni.

Stefano "sono una macchina" Lisi

**NINTENDO 64**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 89 |
| SONORO | 89 |
| GIOCABILITÀ | 88 |
| LONGEVITÀ | 85 |

***Lamborghini non è un gioco malvagio e può certamente contare su una buona dose di attrattiva. La grafica è nel complesso buona (non male gli effetti nebbia e il lens flare del sole), anche se non sembra eccessivamente fluida e veloce. La mancanza di sensazione di velocità influisce anche sulla giocabilità, senza dubbio migliorabile. Inoltre il gioco è un po' troppo semplice e ripetitivo per esaltarne le doti di longevità e durata. Non male la possibilità di giocare in quattro.***

# La più affidabile rete in franchising italiana riservata ai rivenditori vi augura un felice 1998.

Tutti i marchi e nomi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari

Ordini unici, facilità fiscale

Magazzino cash and carry

Condizioni commerciali particolarmente favorevoli

Un considerevole risparmio in tempo e denaro

Un modo di lavorare estremamente veloce

Concessionaria ufficiale dei grandi nomi su console e CD-ROM

Vantaggi economici

Importazione dei migliori titoli internazionali

Costo zero di magazzino

Una struttura snella e disponibile

Giochitalia distribuisce esclusivamente ai rivenditori

Reso sull'invenduto

Consegne in giornata a Roma e in 24 ore in tutta Italia

Nessun addebito per la spedizione

Case rappresentate:

3D · Nintendo · PlayStation · C.T.O. · TEKNOS · LEADER · SEGA · BMG INTERACTIVE · HALIFAX · Logic 3

Giochitalia®

**Giochitalia srl** - Via Montepulciano 10/12/14/16/18 - 00182 Roma - Telefono 06/70393105 - 70393952 - 70305454 - Fax 06/70304778

# DRAGON BALL

## ARRIVANO I GIOCHI DA TAVOLO E DI RUOLO

**1** L'AVVENTURA
GENNAIO '98

**2** IL COMBATTIMENTO
MARZO '98

**3** LA FANTASIA
MAGGIO '98



**CERCALI IN TUTTE LE EDICOLE E NEI MIGLIORI NEGOZI SPECIALIZZATI**

NEXUS EDITRICE Srl ~ Via della Gronda 99, 55049, Viareggio (LU)
tel. 0584/49748 - fax 0584/325287 - e-mail: nexus.rdm@caen.it

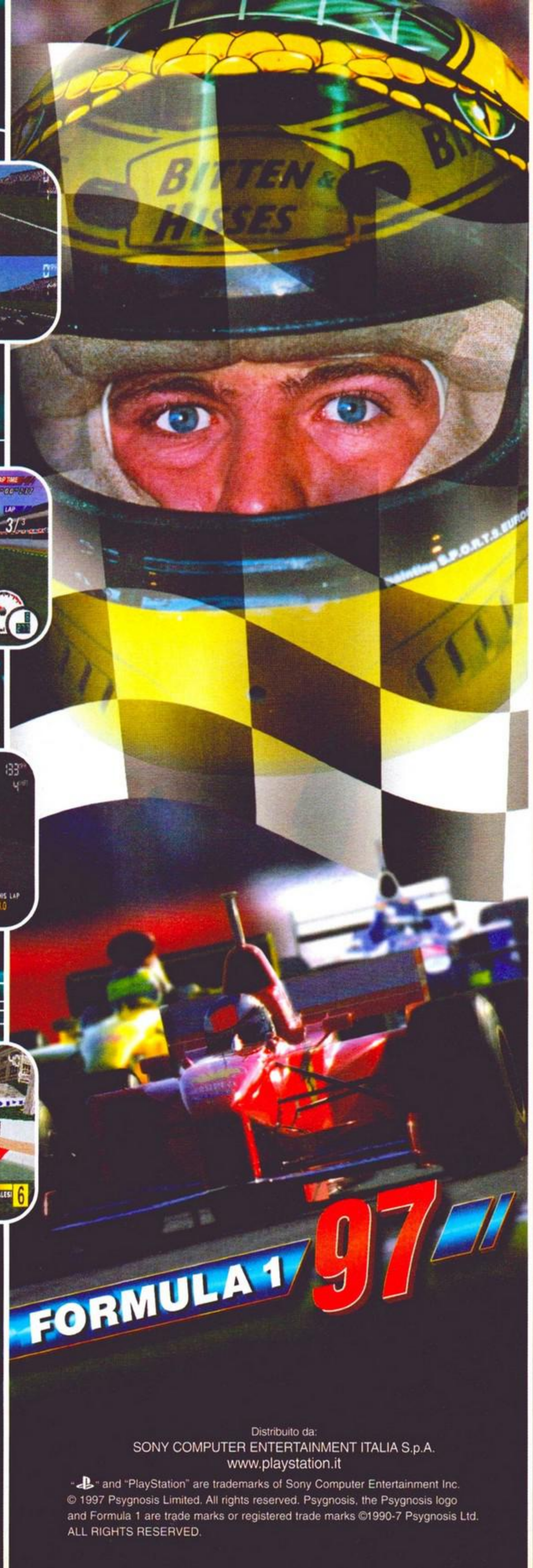
© 1986, 1997 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION
FM STUDIO '97

Suddivisione Schermo

Collisione 3D

Effetti Variabilità Climatica

Stagione 1997




FORMULA 1 97

Distribuito da:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ITALIA S.p.A.
www.playstation.it

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1997 Psygnosis Limited. All rights reserved. Psygnosis, the Psygnosis logo and Formula 1 are trade marks or registered trade marks ©1990-7 Psygnosis Ltd.
ALL RIGHTS RESERVED.

PSYGNOSIS

Opzione 2 giocatori, con schermo diviso in orizzontale o verticale.

Vista dall'abitacolo.

Tutti i piloti, i team ed i circuiti dell'intera stagione '97.

Opzione di modalità gioco Arcade e Grand Prix.

Commento in Italiano di Andrea de Adamich.

Intelligenza artificiale migliorata che permette ai piloti e alle vetture di reagire con più realismo alle diverse condizioni atmosferiche.

*FORMULA 1 '97*

*UNA NUOVA STAGIONE*

*UN GIOCO NUOVO*

PlayStation

PC CD ROM

**KEMCO**

**TOP GEAR RALLY**

**Corse pericolose in fuoristrada**

**87**

**GIOCATORI 1/4**

***Ho appena finito di correre su una Lamborghini Diablo ed ecco che il buon Alex mi proietta all'interno dello spartano abitacolo di una quattro ruote motrici attrezzata per la Parigi Dakar. Speriamo solo che il finestrino sia aperto.***

"Un tizio cade da un grattacielo. Man mano che procede nel suo assurdo volo continua a ripetersi -fin qui tutto bene, fin qui tutto bene. I piani corrono via veloci e lui -fin qui tutto bene... Il problema non è il volo, ma l'atterraggio". Citazione dottissima tratta da un assurdo film capolavoro, che sembra descrivere meglio di ogni altra

quello che ogni bravo bambino dovrebbe fare ponendosi di fronte a questo gioco.
Anche se tutto può sembrare una catastrofe bisogna saper cogliere i lati buoni degli eventi e girarli a proprio favore. Top Gear Rally, in altre parole, rischia di avere un impatto iniziale davvero disarmante, tale e tanta è la difficoltà di gioco e la scarsa sensazione di controllo che si ha dell'auto. Se poi si considerano tutta una serie di caratteristiche e di opzioni di gioco trite e ritrite, si capisce come più di una persona potrebbe imbruttirsi all'istante e richiedere indietro i soldi al negoziante.

In realtà il gioco della Kemco merita ben altra considerazione. Non mi stancherò mai di ripetere, infatti, che sono ben pochi i giochi di guida talmente ben fatti da risultare immediatamente divertenti e coinvolgenti, mantenendo comunque un certo spessore.

# RC TOP GEAR RALLY

Riuscire a fondere immediatezza e semplicità d'uso con longevità e capacità di appagare non è affatto semplice e si rischia sempre di accontentare solo un tipo di videogiocatore: lo smanettone o il neofita. In questo caso, poi, la sensazione di frustrazione che subentra dopo essere andati dritti alle prime dieci curve e dopo essersi cappottati un paio di volte in mezzo giro, è davvero notevole. Eppure torno a ripetervi che, dopo una certa dose di pratica e dopo aver imparato a conoscere le reazioni del mezzo meccanico che idealmente dovreste avere sotto il sedere, Top Gear Rally risulta essere anche divertente e gratificante.

Come vuole la migliore tradizione Nintendo il gioco prevede partite a un giocatore e partite in multiplayer (fino a quattro giocatori contemporaneamente). In modalità multiutente si ricorre a uno split screen orizzontale (per due giocatori) o a croce (per quattro). In questo caso si ha una sensibile perdita di dettaglio e di fluidità di gioco. La visibilità diminuisce e non ho trovato affatto divertente battermi contro gli altri falliti redazionali. Tutta altra musica, invece, nelle partite in solitaria. La possibilità di avere tutto sotto controllo, la visuale buona e la grafica a tratti davvero eccezionale mi hanno convinto della bontà del lavoro targato Kemco. Familiarizzato con il sistema di controllo, inoltre, ho apprezzato non poco anche il modello di guida, interamente basato su derapate controllate e controsterzi continui. Non che queste due situazioni siano una novità per questo genere di giochi, ma nel caso di Top Gear Rally è assolutamente necessario dare un colpo di sterzo prima dell'ingresso in curva per far intraversare l'auto e procedere quindi in correzione. Molto importante al riguardo è il gioco con il pedale dell'acceleratore. In tal modo si genera un mix di movimenti sul volante e sul gas che fanno esaltare tutti i bambocci appassionati di corse come il sottoscritto.

Da un punto di vista tecnico questo simpatico giochillo si pone idealmente a metà strada. Se da un lato, infatti, le capacità di sfumatura di poligoni e texture del Nintendo 64 sono ben sfruttate, dall'altro sarebbe stato lecito aspettarsi dei modelli di auto un po' più arrotondati e definiti. Non che quelli presenti siano brutti, anzi tutt'altro, ma in alcuni casi stonano un po' con il resto del paesaggio. La sensazione di velocità generata dal movimento di tutta questa grafica è altalenante e, mentre alcune piste sembrano velocissime, altre sembrano veramente cosparse di colla. Lo stesso dicasi per la realizzazione dei tracciati che in alcuni casi danno l'impressione di essere stati completati in tutta fretta. Non si spiegherebbero altrimenti le differenze realizzative dei tunnel o di alcuni particolari a bordo pista, in alcuni casi eccezionali, mentre in altri nettamente sotto la media. In generale, comunque non è che sullo schermo ci siano tonnellate di grafica da muovere, specialmente nella prima pista. A proposito di piste, vi segnalo che sono una dozzina, tutte molto ben congegnate in quanto a planimetria. Non solo tornanti su tornanti, ma anche salite, discese, dossi e cunette, per non parlare dei bivi o delle scorciatoie che possono aggiungere un pizzico di sale alle competizioni. In alcuni casi è addirittura possibile uscire di pista e scorrazzare per lo scenario. Ciò non è

sempre possibile (e talvolta si finisce con lo sbattere contro i canonici muri invisibili), ma di tanto in tanto potrete divertirvi e fare una gita sulla spiaggia o imbruttirvi su una collinetta rocciosa. Visto che poco fa ho nominato le competizioni, vediamo quali tipi di gare potrete disputare giocando a TGR. Innanzitutto l'immancabile modalità arcade, in cui l'unico imperativo sarà quello di classificarvi tra i primi tre di ogni gara e procedere così giusto per il gusto di vedere le altre piste. Se non vi doveste sentire particolarmente preparati è possibile accedere alla modalità di pratica, in cui prendere maggiore confidenza con il mezzo meccanico. Altra modalità di gioco immancabile è il time trial, in cui gareggerete solamente per spuntare un giro record. Ma la tipologia di competizione più interessante è e rimane il campionato. Al mondiale partecipano venti agguerriti concorrenti (non so perché ma voi partirete sempre in ultima posizione). Le gare sono suddivise in stagioni (quattro ovviamente), in ciascuna delle quali verranno disputati diversi gran premi. Il discorso stagionale è molto importante per quanto concerne le condizioni climatiche. Sole, pioggia, neve, nebbia e notte sono le diverse tipologie di "environment" che potrete incontrare giocando. Tutti questi particolari aspetti meteorologici sono realizzati con una grafica molto ben fatta e abbastanza spettacolare. Il fattore tempo influisce anche in minima parte sull'allestimento meccanico della vettura. E' infatti possibile settare la rigidità delle sospensioni, la sensibilità dello sterzo e cambiare il tipo di pneumatici a seconda delle caratteristiche del tracciato che si sta per affrontare. Ogni automobile è caratterizzata, poi, da una velocità di punta e da una accelerazione ben definite. Nulla invece si sa a proposito di freni e tenuta di strada (generalmente la quaterna che caratterizza le macchine nei giochi di guida). Le visuali disponibili sono solamente tre e a esse si aggiunge un'inutilizzabile vista esterna valida solamente per le scene di replay. Queste sequenze sono molto spettacolari e richiamano un po' l'introduzione del gioco che è altrettanto bella e accattivante. Interessante è anche la presenza di una funzione di editor che consente di ritoccare le texture che ricoprono le vetture, in modo da consentire a chiunque di preparare la propria macchina come un vero tazauro paura.

Stefano "Duspa" Lisi

**NINTENDO 64**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 87 |
| SONORO | 85 |
| GIOCABILITÀ | 85 |
| LONGEVITÀ | 88 |

***Top Gear Rally è un gioco che farà storcere il naso a molti e che piacerà ad altri. Non è facile e occorre davvero molta pazienza. La grafica è a tratti spettacolare e superba (le pozze d'acqua ne sono un esempio vivente), mentre lascia un po' a desiderare per altri aspetti (le auto sono composte da pochi e grezzi poligoni). La giocabilità non è male, sempre a patto che perdiate qualche mese allenandovi. In definitiva un'alternativa onesta a MRC.***

# VIDEO MANIA

graphic by digital imaging • prof@mail.nexus.it

NINTENDO 64

MANGA 漫画

PlayStation

TITOLI PLAYSTATION
A PARTIRE DA £. 40.000

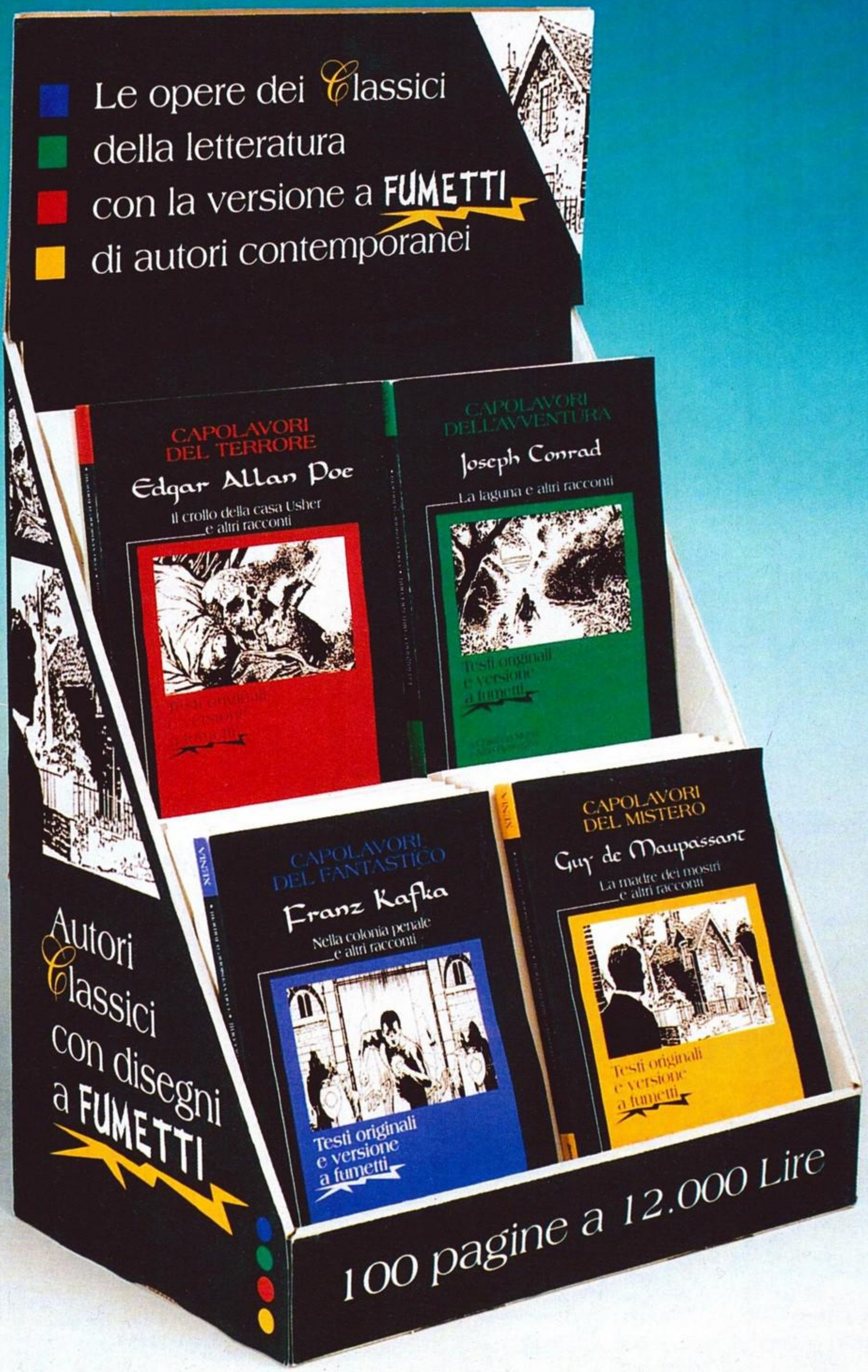
VIDEOGAMES PER TUTTE
LE CONSOLES A PREZZI IMBATTIBILI
PERMUTA DELL' USATO
VENDITA PER CORRISPONDENZA
NOLEGGIO VIDEOGIOCHI E CONSOLE

PREZZI
ECCEZIONALI

Via Adriano I° 17/19 (zona Boccea)
ROMA Tel. 06-6624438

# ECCEZIONALE NOVITA'

Le opere dei Classici
della letteratura
con la versione a FUMETTI
di autori contemporanei




IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE

REVIEW

KONAMI

LETHAL ENFORCERS

SPARA SPARA DIGITALIZZATO

79

GIOCATORI 1-2

# LETHAL ENFORCERS I & II

*Se vi piacciono i classici... leggete Dickens.*

Se devo essere onesto ho visto di meglio nella vita; non ho mai capito perché, infatti, escano queste versioni per console di vecchi coin-op (bada bene: vecchi, non classici) come, per esempio, Lethal Enforcers.

No, dite pure la vostra, perché altrimenti io non capisco: chi glielo ha chiesto a quelli della Konami di rieditare un gioco come questo che già, tre anni fa, non ha fatto impazzire nessuno? (Se ai tempi vi piaceva siete liberi di dirlo. Non a me però perché non mi interessa). Vi chiederete perché sono così acido; è semplice, ho ragione.

Trama del gioco: spara che ti passa.

Svolgimento A(metto A e B perché, a dire il vero, non ricordo quale sia il primo e quale il secondo, dei due LE - mi pare comunque che siano in quest'ordine): siete un poliziotto e dovete sgominare orde ed orde di cattivoni che, usciti palesemente dalla stessa mamma (di professione ignota) perché sono tutti uguali, invadono la città seminando panico, terrore e raccapriccio (grazie Cattivik).

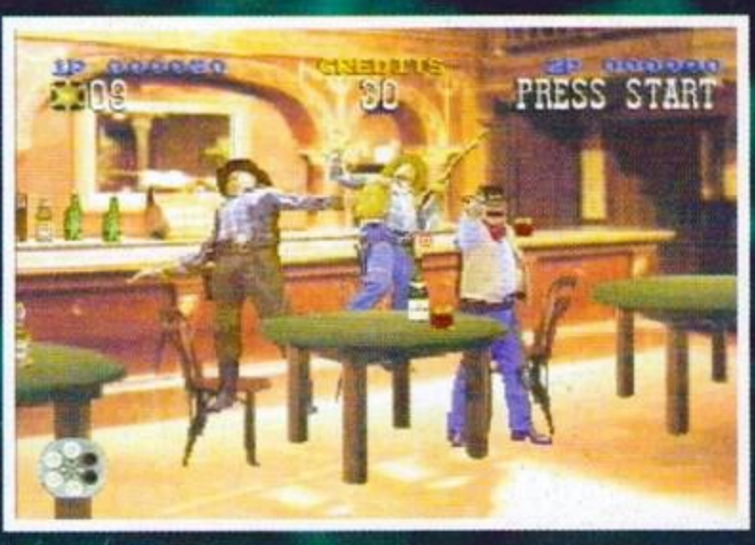
Avrete a disposizione una Colt Python 357 e un po' di stellette che rappresentano i vostri punti-ferita. Più volte verrete colpiti, meno

stellette vi rimarranno, pregiudicando così la vostra carriera di poliziotto. Se rimarrete a zero, non solo la vostra carriera verrà stroncata ma sarete poco propensi a svolgere qualsiasi tipo di attività a causa della vostra morte.

Svolgimento B: siete lo sceriffo della classica cittadina del west e avete un sacco di cattivi da sistemare. Non si riesce quasi a capire come mai ci siano poi così tanti malviventi in città: di sicuro sono i più dei passanti innocenti, ovvero gli unici sprovveduti ad andare ad abitare in un posto simile - bisogne-

rebbe sparare a loro, per una questione darwiniana, cercate di capirmi...
La grafica digitalizzata, capace di stupire qualche anno fa, quando il gioco uscì nelle sale, e dotata allora di qualche attrattiva (io stesso ci ho giocato qualche volta, non troppe però), al giorno d'oggi è penalizzata dalla mancanza di frame e quindi dai movimenti troppo scattosi. Le cose che i due titoli hanno in comune sono molteplici: sezioni statiche, a scorrimento orizzontale e tridimensionale (si fa per dire: vedete una texture che viene verso di voi e un nemico statico, ma una minima impressione di movimento c'è...); i bonus sono rappresentati da armi aggiuntive che, per essere usate, devono essere colpite prima che spariscano, salvo poi tornare ad essere una Python o una Colt al primo colpo che subite voi.
Per essere sinceri, però, l'utilizzo della grafica digitalizzata non dà quella sensazione di realtà che dava al tempo: da quando siamo stati viziati con "mostri" come Time Crisis, o i vari Virtua Cop, abbiamo bisogno di più. Neppure il sonoro mi convince; le musichette che cercano di creare tensione (mentre giocavo, le uniche cose tese in casa mia erano i panni che asciugavano) risultano un po' ripetitive e scontate, come anche gli effetti speciali.
Una cosa che mi ha piacevolmente sorpreso, una lancia da spezzare in favore del titolo, devo ammettere, c'è: la precisione.
Come per tutti i giochi (platform e shoot 'em up in particolare), la precisione dei comandi può fare la differenza tra un buon titolo e un potenziale frisbee (nel senso che, se i comandi non vi seguono, prendete il CD e lo scagliate dalla finestra) e Lethal Enforcers non soffre di questo problema, anzi, la giocabilità ci guadagna (un po', ma ci guadagna). Il punto di forza di questo gioco, infatti, potrebbe essere proprio la precisione di tiro e, se è questo che cercate, vi consiglio di provarlo (consiglio: se avete uno stereo, accendetelo mentre giocate, così almeno sentirete qualcosa di bello). Non penso comunque che questo vi esorterà a riprendere in mano questo prodotto una volta finito: non lo vedo come un titolo particolarmente longevo, specialmente considerati gli avversari...
"Così è, se vi pare" diceva Pirandello e io, nel mio piccolo, vi dico "Ciao, ciao".

**Alex (Billy) Alziati**



**PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 78 |
| SONORO | 79 |
| GIOCABILITÀ | 82 |
| LONGEVITÀ | 79 |

***La grafica digitalizzata, che fece scalpore al tempo, adesso risulta datata e scattosa; il sonoro non è di certo esaltante, mentre la giocabilità si difende, in qualche modo, sempre che abbiate una pistola. La longevità è minata dall'età stessa del titolo e dalla competizione troppo agguerrita...***

# a Firenze

PlayStation

PSX + 2 PAD
+ Memcard
359.000

QUAKE

LAMBORGHINI 64

# GAME STORE

TOMB RAIDER 2

NINTENDO 64

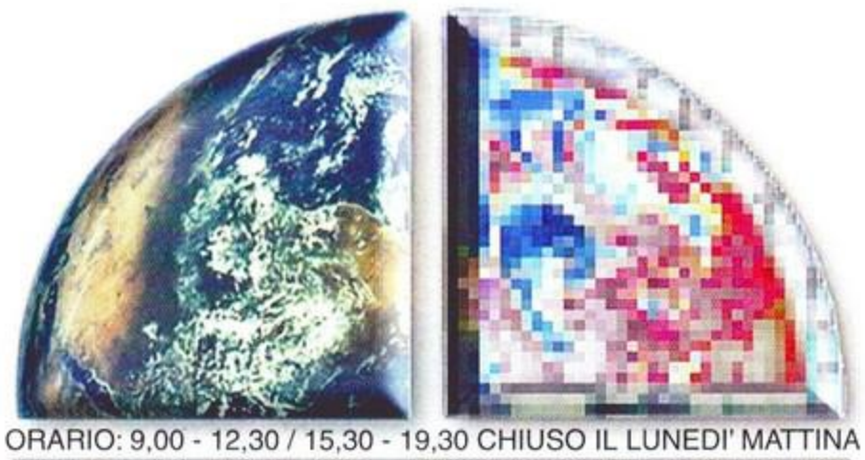
Nintendo 64

299.000

Servizio rivenditori in tutta italia con possibilità di accedere direttamente
al magazzino per un comodo servizio CASH & CARRY.
Richiedi il tuo listino allo 055/4361225 oppure
faxando allo 055/4368103

Viale Fanti, 1 D/r - Tel. 055/572824 • Via Baracca, 47 - Tel. 055/[redacted]

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

# WORLD GAMES

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo

**0536 / 88.33.51** oppure

E-mail: worldgames@sirnet.it

Contattateci per titoli non in **listino !!!**

Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

PROGETTO GRAFICO: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.datas.it/mainstreet

## SATURN

| | | |
|---|---|---|
| AMOK | USA | 49000 |
| BATMAN FOREVER | USA | 49000 |
| BUST A MOVE 2 | PAL | 69000 |
| CHAOS CONTROL | JAP | 49000 |
| CLOCKWORK KNIGHT 2 | JAP | 49000 |
| CRUSADER NO REMORSE | PAL | 69000 |
| DARIUS 2 | PAL | 69000 |
| DARKSEED | JAP | 49000 |
| DAYTONA USA C.E. | PAL | 89000 |
| DIE HARD TRILOGY | PAL | 79000 |
| DODONPACHI | JAP | 109000 |
| DUKE NUKEM 3D | PAL | 109000 |
| FATAL FURY 3 | JAP | 89000 |
| FIFA 97 | PAL | 89000 |
| FIGHTING VIPERS | JAP | 89000 |
| GRADIUS DELUXE PACK | JAP | 49000 |
| GRAND CHASER | JAP | 49000 |
| GUARDIAN HEROES | USA | 69000 |
| GUNGRIFFON | JAP | 59000 |
| HERC'S ADVENTURE | USA | 89000 |
| HIGHWAY 2000 | USA | 79000 |
| INDIPENDENCE DAY | PAL | 99000 |
| KING OF FIGHTER 95 + MEM | JAP | 99000 |
| LAST BRONX | JAP | 129000 |
| LOST VICHINGS 2 | USA | 89000 |
| MARVEL SUPER HEROES | JAP | 119000 |
| MASS DESTRUCTION | PAL | 89000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | PAL | 59000 |
| MR. BONES | USA | 59000 |
| NBA LIVE 97 | PAL | 89000 |
| OLYMPIC SOCCER | PAL | 79000 |
| PANDEMONIUM | PAL | 99000 |
| PHOTO CD SYSTEM | PAL | 69000 |
| PLANET JOKER | JAP | 79000 |
| PUJO PUJO 3 | JAP | 89000 |
| QUANTUM GATE I | JAP | 49000 |
| RAMPO | JAP | 49000 |
| RESIDENT EVIL | PAL | 99000 |
| ROAD RASH | PAL | 69000 |
| SAMURAI SPIRIT RPG | JAP | 99000 |
| SCORCHER | USA | 89000 |
| SEGA RALLY | PAL | 79000 |
| SEGA TOURING CAR | PAL | 109000 |
| SHINING THE HOLY ARK | USA | 109000 |
| STEEP SLOPE SLID. SNOWB. | JAP | 109000 |
| TAITO CHESE H.Q. | JAP | 49000 |
| THE STORY OF THOR | JAP | 49000 |
| THE STORY OF THOR 2 | PAL | 59000 |
| TOMB RAIDER | PAL | 89000 |
| TOSHINDEN URA | JAP | 49000 |
| ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | PAL | 79000 |
| VICTORY GOAL | JAP | 49000 |
| VIRTUA COP | PAL | 69000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | USA | 79000 |
| VIRTUAL ON | USA | 89000 |
| VMX RACING | USA | 109000 |
| WARCRAFT 2 | PAL | 99000 |
| Z | PAL | 89000 |

## NINTENDO ULTRA 64

| | | |
|---|---|---|
| BOMBERMAN 64 | JAP | 169000 |
| DARK RIFT | USA | 169000 |
| DIDDY KONG RACER | USA | 169000 |
| DOOM | USA | 159000 |
| DORAEMON | JAP | 149000 |
| DUKE NUKEN 64 | USA | 169000 |
| DYNAMITE SOCCER | JAP | 169000 |
| EXTREME G | PAL | 159000 |
| FIFA 64 | PAL | 129000 |
| GO GO TRUBLE MAKERS | USA | 169000 |
| GOLDEN EYE | PAL | 139000 |
| HEXEN | USA | 149000 |
| INTERN. SUP. SOCCER 64 | USA | 169000 |
| INTERNATIONAL SOCCER 64 | PAL | 159000 |
| KILLER INSINCT GOLD | PAL | 139000 |
| LAMBORGHINI 64 | PAL | 159000 |
| MACE | USA | 169000 |
| MARIO 64 | PAL | 115000 |
| MARIO KART 64 | PAL | 115000 |
| MISSION IMPOSSIBLE | USA | TELEF. |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY | PAL | 149000 |
| MULTI RACING CHAMP. | JAP | 149000 |
| MULTI RACING CHAMP. | USA | 169000 |
| NFL QUARTERBACK 64 | USA | 169000 |
| PILOT WING | PAL | 125000 |
| PUYO PUYO 64 | JAP | 149000 |
| QUAKE 64 | USA | 169000 |
| REV LIMIT | JAP | TELEF. |
| SAN FRANCISCO RUSH | USA | 169000 |
| STAR FOX + JOLT PACK | PAL | 169000 |
| STAR WARS | PAL | 139000 |
| TETRISPHERE | USA | 159000 |
| TOP GEAR RALLY | USA | 159000 |
| TUROK | PAL | 149000 |
| WAR GODS | USA | 169000 |
| WAVE RACE | PAL | 115000 |
| WILD CHOPPER | JAP | 169000 |
| YOSHI ISLAND 64 | USA | 169000 |

## SONY PLAYSTATION

| | | |
|---|---|---|
| 4-4-2 SOCCER | PAL | 79000 |
| A.IV EVOLUTION GLOBAL | PAL | 49000 |
| ABE' ODYSSE-ODDWORLD | PAL | 95000 |
| ACE COMBAT 2 | PAL | 89000 |
| ACTUA GOLF 2 | PAL | 95000 |
| ACTUA SOCCER 2 | PAL | 95000 |
| ACTUA SOCCER CLUB ED. | PAL | 69000 |
| AGENT ARMSTRONG | PAL | 89000 |
| AIR COMBAT | PAL | 49000 |
| AIR RACE | PAL | 89000 |
| ALL STAR SOCCER | PAL | 89000 |
| ALLIED GENERAL | PAL | 89000 |
| AREA 51 | PAL | 89000 |
| ARK OF TIME | PAL | 89000 |
| ARMORED CORE | USA | 119000 |
| ASUKA BURNING 120 % FIGHT. | JAP | 89000 |
| BATMAN E ROBIN | PAL | TELEF. |
| BATMAN FOR. THE ARCADE | USA | 49000 |
| BLAST CHAMBER | PAL | 59000 |
| BLAZING DRAGONS | USA | 39000 |
| BREAK POINT TENNIS | PAL | 59000 |
| BROKEN HELIX | USA | 89000 |
| BROKEN SWORD | PAL | 89000 |
| BROKEN SWORD 2 | PAL | 95000 |
| BUST A MOVE 3 | PAL | 89000 |
| BUSTER BROS COLLECTION | PAL | 89000 |
| CARNEAGE HEART | PAL | 49000 |
| CASTELVANIA DRACULA X | USA | 119000 |
| CASTELVANIA X | PAL | 95000 |
| COLONY WARS | PAL | 95000 |
| COOL BORDERS 2 | JAP | 99000 |
| CRASH BANDICOOT | PAL | 89000 |
| CRASH BANDICOOT 2 | PAL | 95000 |
| CROC | PAL | 89000 |
| CYBERIA | USA | 39000 |
| DARK FORCES | PAL | 79000 |
| DEATHTRAP DUNGEON | PAL | TELEF. |
| DESTRUCTION DERBY | PAL | 49000 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | PAL | 95000 |
| DEVIL'S DECEPTION | PAL | 95000 |
| DIE HARD TRILOGY | PAL | 89000 |
| DRAGON BALL Z 3D FIN. BOUT | USA | 119000 |
| DUKE NUKEM 3D | PAL | 95000 |
| EXCALIBUR | PAL | 79000 |
| EXUMED | PAL | 89000 |
| FADE TO BLACK | PAL | 49000 |
| FIFA 96 | PAL | 49000 |
| FIFA 97 | PAL | 79000 |
| FIFA 98 | PAL | 89000 |
| FIGHTING FORCE | PAL | 89000 |
| FINAL FANTASY IV | JAP | 99000 |
| FINAL FANTASY VII | PAL | 99000 |
| FLYING CORPS | PAL | 95000 |
| FORMULA 1 97 | PAL | 99000 |
| FORMULA 1 97 | USA | 109000 |
| FORMULA KARTS SPEC. ED. | PAL | 95000 |
| FRONT MISSION ALTERN. | JAP | 119000 |
| G-POLICE | PAL | 95000 |
| GRAN TURISMO | JAP | 139000 |
| GRAND THEFT AUTO | PAL | 89000 |
| GRID RUN | PAL | 49000 |
| GUN BULLET NAMCO | USA | 119000 |
| GUNDAM BATTLE MASTER | JAP | 109000 |
| HEAVEN'S GATE | PAL | 89000 |
| HERCULES DISNEY'S | PAL | 95000 |
| HIPER TENNIS | PAL | 79000 |
| INDIPENDENCE DAY | PAL | 89000 |
| INTERN. SUP. SOCCER PRO | PAL | 95000 |
| INTERN. SUP. SOCCER. DX | PAL | 79000 |
| JUPITER STRIKE | PAL | 49000 |
| K1 ARENA FIGHTER | PAL | 89000 |
| MACHINE HUNTER | PAL | 89000 |
| MADDEN 98 | PAL | 89000 |
| MARVEL SUPER HEROES | USA | 119000 |
| MAXIMUM FORCE | USA | 99000 |
| METAL SLUG | USA | 119000 |
| MICROMACHINES V3 | PAL | 89000 |
| MONSTER TRUCK RALLY | PAL | 89000 |
| MORTAL KOMBAT MYTHOL. | PAL | 95000 |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY | PAL | 89000 |
| MOTO RACER | PAL | 95000 |
| MYST | USA | 49000 |
| NAMCO 6 LIMIT. EDIT. | JAP | 139000 |
| NANOTEK WARRIOR | PAL | 69000 |
| NBA LIVE 96 | PAL | 49000 |
| NBA LIVE 97 | PAL | 79000 |
| NBA LIVE 98 | PAL | 89000 |
| NEED FOR SPEED 2 | PAL | 89000 |
| NHL 97 | PAL | 79000 |
| NHL 98 | PAL | 89000 |
| NHL FACE OFF 97 | PAL | 79000 |
| NHL POWERPLAY HOCKEY | PAL | 79000 |
| NIGHTMARE CREATURES | USA | 119000 |
| OGRE BATTLE | USA | 109000 |
| OLIMPIC SOCCER | PAL | 59000 |
| OVER BLOOD | PAL | 89000 |
| OVERBOARD | PAL | 95000 |
| PANDEMONIUM | PAL | 79000 |
| PANDEMONIUM 2 | PAL | 89000 |
| PANZER GENERAL | PAL | 89000 |
| PARAPPA THE RAPPER | PAL | 79000 |
| PERFECT ASSASSIN | PAL | 89000 |
| PGA 98 | PAL | 89000 |
| PITBALL | PAL | 49000 |
| PITFALL 3D | PAL | TELEF. |
| PORSCHE CHALLENGE | PAL | 79000 |
| POWER R. BATTLE RACER | JAP | 89000 |
| PREMIER MANAGER 98 | PAL | 95000 |
| PRO PINBALL | PAL | 89000 |
| PRO WRESTLING POWERM. | PAL | 69000 |
| PUZZLE FIGHTER 2 | PAL | 89000 |
| RACING SKYES | PAL | 69000 |
| RAGE RACER | PAL | 89000 |
| RALLY CROSS | PAL | 89000 |
| RAPID RACER | PAL | 89000 |
| RAYMAN | PAL | 49000 |
| RAYSTORM | PAL | 79000 |
| RAYTRACER | PAL | 79000 |
| RED ALERT | PAL | 95000 |
| REEL FISHING | USA | 119000 |
| RESIDENT EVIL | PAL | 89000 |
| RES. EVIL DIRECTOR'S CUT | PAL | 79000 |
| RETURN FIRE | USA | 39000 |
| ROSCO MCQUEEN | PAL | 89000 |
| RUNABOUT | JAP | 99000 |
| SENTIENT | PAL | 49000 |
| SILVERLOAD | USA | 39000 |
| SLAMSCAPE | PAL | 49000 |
| SOCCER 97 | PAL | 69000 |
| SOUL BLADE | PAL | 89000 |
| SPEED KING | JAP | 79000 |
| SPEEDSTER | PAL | 79000 |
| SPICE WORLD | PAL | 95000 |
| SPIDER | USA | 59000 |
| STREET FIGHTER EX PLUS | PAL | 95000 |
| STREET RACER | PAL | 59000 |
| STRIKE POINT | USA | 49000 |
| SUIKODEN | PAL | 89000 |
| SUPER FOOTBELL CHAMP | PAL | 95000 |
| SUPERSONIC RACER | PAL | 49000 |
| SYNDICATE WARS | PAL | 89000 |
| TAIL OF THE SUN | USA | 89000 |
| TECMO SUPER BOWL | USA | 79000 |
| TEKKEN | PAL | 49000 |
| TEKKEN 2 | PAL | 95000 |
| TENKA | PAL | 89000 |
| TEST DRIVE OF ROAD | USA | 69000 |
| THE CITY OF LOST CHILDREN | PAL | 89000 |
| THE LOST WORLD | PAL | 89000 |
| THE NOTE | PAL | 95000 |
| TILT | PAL | 69000 |
| TIME CRISIS + GUN | PAL | 145000 |
| TITAN WARS | PAL | 49000 |
| TOBAL N.1 | PAL | 49000 |
| TOCA TOURING CAR | PAL | 95000 |
| TOKYO HIGHWAY BATTLE | PAL | 79000 |
| TOMB RAIDER | PAL | 89000 |
| TOMB RAIDER 2 DAG. OFF XIAN | PAL | 95000 |
| TOSHINDEN | PAL | 49000 |
| TOSHINDEN 2 | PAL | 89000 |
| TOSHINDEN 3 | PAL | 89000 |
| TOTAL DRIVIN' | PAL | 89000 |
| TOTAL NBA 97 | PAL | 79000 |
| TREASURE OF THE DEEP | USA | 99000 |
| V-RALLY | PAL | 89000 |
| V-TENNIS | PAL | 79000 |
| V-VOLLEY | PAL | 89000 |
| VICTORY BOXING | PAL | 89000 |
| VMX RACING | PAL | 89000 |
| WARCRAFT 2 | PAL | 89000 |
| WARGODS | PAL | 89000 |
| WARHAWK | PAL | 49000 |
| WCW VS THE WORLD | PAL | 95000 |
| WILD ARMS | USA | 115000 |
| WILLIAM ARCADE GREAT. HIT | PAL | 49000 |
| WING COMMANDER IV | PAL | 89000 |
| WING OVER | PAL | 89000 |
| WINNING ELEVEN 97 | JAP | 99000 |
| WORMS | PAL | 49000 |
| WRECKING CREW | PAL | 89000 |
| X-COM TERROR FROM THE DEEP | PAL | 79000 |
| X2 | PAL | 79000 |
| Z | PAL | 89000 |
| ZERO DIVIDE 2 | JAP | 89000 |

PlayStation

**DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER**

***SATURN***

***NINTENDO 64***

***SUPERNINTENDO***

***MEGADRIVE***

***E GAME BOY***

**ADATTATORE UNIVERSALE**
**TELEFONARE**

*I PREZZI SONO IVA INCLUSA*

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

**RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO**

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE E GAME BOY

REVIEW

RAREWARE

BLAST CORPS

ARCADE

86

GIOCATORI 1

# BLAST CORPS

***Dimenticate i pugni atomici di Mazinga, archiviate la più piccola esplosione atomica del mondo di MDK e immaginatevi un TIR...***

Avete presente i camion no? Sono quegli arnesi, generalmente lunghissimi, che causano code chilometriche in autostrada e in tutti i telefilm di matrice americana prendono inevitabilmente fuoco dopo incidenti più che spettacolari. Sì, immaginatevi un TIR pieno fino all'abitacolo. Di esplosivi.

Ora, immaginate sempre questo benedetto TIR lanciato a folle velocità (che poi non è proprio così, però fa scena metterla giù nella maniera più drammatica possibile...) verso centri abitati, completamente fuori controllo. Cosa fate? Esatto, correte all'aeroporto e comprate un biglietto di sola andata per l'Isola di Pasqua... Questo nella realtà, ovviamente. Nella fiction videoludica, invece, il vostro compito sarà quello di evitare che il suddetto TIR si vada a schiantare contro le abitazioni, provocando danni irreversibili nel raggio di chilometri e chilometri e ancora chilometri.

Chi diavolo ve l'avrà mai fatto fare, vi starete chiedendo voi? Beh, non domandatelo a me ma a ai ragazzacci della Rareware, che oramai sembrano rimasti gli unici produttori di software per Nintendo 64 (ragazzi, se non l'avete ancora fatto, correte a comprare GoldenEye: un capolavoro assoluto e uno dei giochi più belli che abbia visto negli ultimi mesi...).

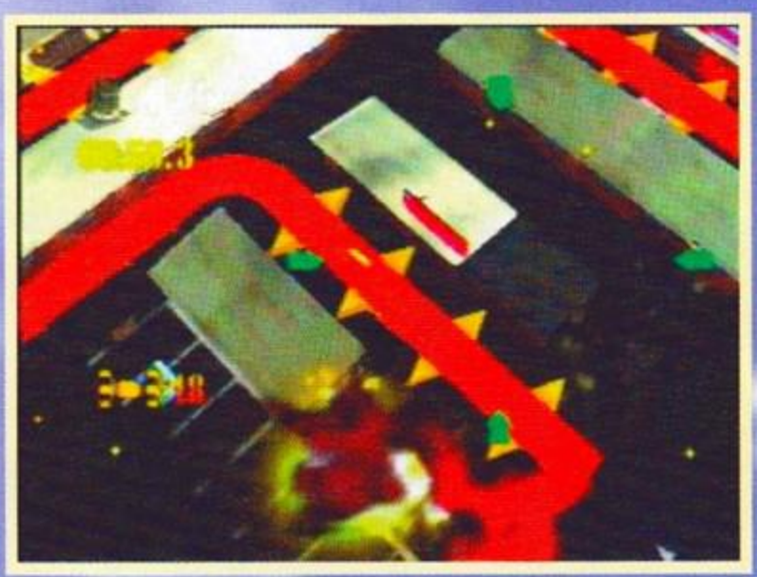
A questo punto, un'altra domanda potrebbe sorgere legittima: come abbattere quindi gli edifici e spianare la strada al deflagrante TIR? Questa volta niente mostri in preda a coliti spastiche, ma semplicemente dei comuni mezzi di demolizione: un'intera squadra dedita al massacro edilizio!

Blast Corps è un gioco suddiviso in missioni ben precise: durante lo svolgimento di ognuna di queste, bisognerà abbattere, con dei mezzi che vi vengono assegnati all'inizio di ognuna, gli edifici che intralciano il percorso al TIR. Vi capiterà di avere a che fare con bulldozer, trasportatori, robot demolitori e chi più ne ha più ne metta!

In ogni missione è anche possibile che si verifichi l'eventualità di dovere cambiare più mezzi e utilizzarli per abbattere con successo gli ingombranti edifici. Ogni veicolo ha una sua caratteristica ben precisa e sta al giocatore capire come diavolo fare per riuscire ad abbattere un determinato edificio con un altrettanto determinato mezzo. Per fare un esempio, con il demolitore bisogna passare radenti alle costruzioni e colpirle con i due bracci laterali, con il robot volante biosgna sedercisi sopra (nel vero senso della parola, utilizzando la famosa "culata" alla Mario...) e via dicendo. Ovviamente queste operazioni devono essere svolte in maniera oculata e soprattutto tenendo sempre

sott'occhio la posizione del TIR che prosegue indefessamente per la sua traiettoria. In Blast Corps il tempo è denaro, nel vero senso della parola, visto che il punteggio viene conteggiato in dollari! Tutto chiaro? Spero

di sì, anche perché arrivati a questo punto non saprei proprio cos'altro aggiungere...
Rilasciato qualche mese fa in Giappone, Blast Corps (o Blastdozer come si chiama nella Terra del Sol Levante) è un gioco molto particolare e abbastanza originale: azzeccata l'idea della squadra di demolizione, azzeccata anche la mossa di mettere a disposizione più mezzi per missione. Blast Corps è un riuscito intruglio di elementi di puzzle game e un semplice arcade: non basta infatti avventarsi sulle costruzioni in maniera volitiva, ma bisogna anche studiare la dislocazione degli altri veicoli e cercare di indovinare la strada migliore per potere abbattere i potenziali ostacoli alla corsa del TIR.
Graficamente Blast Corps non è nulla di esaltante (nel senso che ho potuto vedere di molto meglio...): le texture con cui sono ricoperti i poligoni non sono del tutto convincenti e in alcuni momenti ho addirittura notato dei rallentamenti che sinceramente non sono riuscito a spiegarmi. Il sistema di controllo, se per l'utilizzo di alcuni mezzi risulta decisamente azzeccato, per altri è incredibilmente ostico (ho avuto grandissimi problemi a manovrare il pilota con la leva analogica...): comunque sia, ogni mezzo dispone del proprio metodo di controllo, ma riuscire a padroneggiare tutti i veicoli non è un'impresa improba.
Passiamo quindi alle note dolenti.
Il numero di missioni non è certo elevato e a parte un paio davvero difficili, riuscirete a portarle tutte a termine in brevissimo tempo. Un'altra cosa che mi ha davvero sconcertato poi, è il sistema di salvataggio: alla



Rare hanno ben pensato di montare una batteria di backup dei dati all'interno della cartuccia. Peccato che si siano dimenticati di metterci anche un reset, il che rende impossibile la rimozione dei dati, il che significa che non si può ricominciare da zero! Io e Marco siamo addirittura arrivati a pensare di aprire la cartuccia e rimuovere la batteria (ma voi non fatelo, altrimenti rischiate di far saltare tutto per aria. Chi rompe paga e i cocci sono suoi...).

**Andrea "Bella il Nik sono il Mao" Della**

## NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 85 |
| SONORO | 80 |
| GIOCABILITÀ | 86 |
| LONGEVITÀ | 80 |

***L'idea è molto buona e innovativa, mentre la realizzazione tecnica è nella media: la grafica è pulita, anche se poco definita, le musiche le odio, mentre il sistema di controllo non è immediato, anche se non è nemmeno impossibile da imparare. L'unico dubbio rimane questo: e una volta terminate tutte le missioni?***
***Tirando le somme, Blast Corps è un giochillo divertente ma viene penalizzato dall'esigua varietà delle missioni e dalla scarsità delle stesse.***

# A GENNAIO
# SOLO PER PLAYSTATION

PSYGNOSIS

Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.**
www.playstation.it

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd.
Power Soccer 2, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

PlayStation

REVIEW

ELECTRONIC ARTS

MOTO RACER

GIOCO DI MOTO

88

GIOCATORI 1-2

# MOTO RACER™

***Il Playstation sgomma, impenna e va a manetta... finalmente anche i patiti delle due ruote avranno di che divertirsi.***

**Probabilmente questo titolo è stato utilizzato uno sproposito di volte su ConsoleMania e ancor più probabilmente verrà usato di nuovo in ogni occasione in cui si prospetterà all'orizzonte un gioco di moto. La paternità di questa assurda sentenza va attribuita ancora una volta alla mente malata di Marco Auletta, un uomo che ha fatto dell'aneddotica senza confini la sua arma vincente. Comunque bisogna riconoscere che, sulla console della Sony, mentre i giochi di guida dedicati alle quattro ruote sono numerosi come le formiche rosse in Arizona, quelli ispirati alle corse in moto sono davvero un numero esiguo. I titoli automobilistici, infatti, sono così tanti che qualsiasi tipo di appassionato riesce a trovare pane per i suoi denti, sia questi un patito della Formula 1, dei rally o delle più o meno comuni auto gran turismo o stradali. Al tempo stesso va notata la frustrazione di tutti i videogiocatori motociclisti, costretti a trastullarsi con titoli che li pongono alla guida di quei veicoli che quotidianamente rifuggono o scherniscono osservando i poveri automobilisti inscatolati nelle lamiere e imbottigliati nel traffico cittadino. Andare in moto è bello, funzionale e gratificante. Di contro**

ci sono da considerare il vento, il freddo e la pioggia, cose che qualsiasi centauro impara a conoscere e a considerare come il prezzo

da pagare per la sensazione di libertà che solo la moto è in grado di fornire. Ma lasciamo da parte queste considerazioni che da tempo mi attanagliano il cuore (non so infatti decidere a quale delle due categorie il sottoscritto appartenga) e sottolineiamo ancora la mancanza cronica di giochi di moto su console. A colmare questa grande lacuna, però, ci pensa la Electronic Arts con questo Moto Racer, titolo uscito per PC qualche mese fa e osannato da pubblico e critica forse anche oltre quelli che sono stati i suoi reali meriti. Indubbiamente ad accrescere la popolarità di questo gioco è stato il fatto di

essere uno dei primi titoli a supportare la 3Dfx, l'acceleratore grafico che ha determinato una vera e propria rivoluzione nel modo di giocare con i compatibili. Il successo del titolo sviluppato dalla Delphine è stato poi ingigantito dal massiccio supporto online ricevuto. Moto Racer, infatti, è stato uno dei giochi multiplayer più gettonati della rete e i siti dedicati a questo piccolo grande capolavoro si sono susseguiti in maniera incessante. Uno degli aspetti più intriganti della faccenda è stato quello delle piste aggiuntive, direttamente scaricabili dalla rete e sulle quali si sono disputati veri e propri tornei a distanza. E queste piste aggiuntive mi offrono l'opportunità di riagganciarmi a questa conversione per Playstation. I circuiti disponibili nel gioco originale, infatti, erano sei. Un po' pochini, direte voi. Un po' pochini, confermo io. La versione consolosa parte invece con ben dieci tracciati, comprendendo anche quattro dei migliori circuiti supplementari che erano scaricabili dalla rete. In questo modo, oltre che un minimo di varietà, si garantisce anche una discreta longevità, dato che le piste possono essere percorse in entrambi i sensi. Per i patiti delle gabole e dei segreti segnalo anche che, vincendo il campionato al livello difficile si otterranno le minimoto e sarà possibile ripercorrere tutte le piste a bordo di questi piccoli bolidi ipertecnologici. Per la descrizione del gioco vero e proprio, se non dovessero bastarvi le foto sparse qui attorno, sappiate che Moto Racer è un titolo arcade (niente simulazione del reale

comportamento delle moto o decine di parametri da settare prima di scendere in pista) e pertanto tutto sarà finalizzato all'immediatezza e alla giocabilità. Il sistema di controllo è alquanto elementare e il feeling con il mezzo immediato. La guida, in tal senso, risulta gratificante e divertente e l'intelligenza artificiale non particolarmente elevata consente anche ai neofiti di togliersi grosse soddisfazioni. Va notato, comunque, che il livello medio di difficoltà del gioco non è molto elevato e il rischio di rimanere presto con un gioco finito è presente. Ovviamente se avete degli amici sotto ma-

## LO SAI PERCHÉ MI CHIAMANO PAOLONE?

*Titolo del box a parte (credo che questo numero sia pieno di questa assurda frase pronunciata a una dolce pulzella da uno dei due mitici Bovas...), eccovi una veloce carrellata sugli otto tracciati base del gioco.*

**SPEED BAY**

*In assoluto il tracciato più facile. E' dedicato alle moto da gran premio ed è interamente su asfalto. Poche curve pericolose (alla fine solo una) e una strettoia in ingresso a un ponte da prendere assolutamente in traiettoria.*

**DIRT ARENA**

*Molto spettacolare e lungo, questo tracciato crossistico si segnala per una difficoltà media. La terra battuta che costituisce il fondo stradale non consente distrazioni e la guida in sbandata controllata sarà un obbligo. Micidiali le "whoops" e le gobbe che continuano a farvi perdere aderenza.*

**ROCK FOREST**

*Un tracciato stradale abbastanza breve e non particolarmente ostico. La sua caratteristica principale è la scarsa larghezza del nastro di asfalto che determina la necessità di adottare una guida particolarmente precisa, pena l'imbruttimento contro montagnole o piccole strutture.*

**GREAT WALL**

*Molto spettacolare e altrettanto semplice è il tracciato cinese di motocross. Basta fare attenzione alle pareti di pietra che delimitano la pista e prendere bene le misure. Non ci sono, infatti, tornanti particolarmente pericolosi.*

**WEST WAY**

*Questa pista comincia a essere abbastanza tecnica e la presenza di due o tre curvoni impegnativi vi costringerà a impratichirvi un po' prima di riuscire a spuntarla nel deserto texano. Le moto utilizzate sono quelle stradali.*

**LOST RUINS**

*Ancora motocross per una pista assai varia ed eterogenea, anche per quel che riguarda il fondale: in un tratto di terreno compatto e in un altro di sabbia pesante. Le curve sono molte e in alcuni casi si susseguono con elevata frequenza. Da affrontare con cautela.*

**FUN FAIR**

*La pista non è particolarmente difficile ed è molto divertente. Praticamente il circuito è ricavato da un tracciato da gran premio all'interno di un'area fieristica ed è costituito da curve e rettilinei molto veloci.*

**SEA OF SAND**

*Bellissima questa pista ambientata su una spiaggia sabbiosa. Non presenta curve particolarmente impegnative. Tuttavia è divertente e coinvolgente come poche. Assolutamente da non perdere la sezione direttamente sul bagnasciuga con il colore del mare che si fonde con quello della sabbia bianchissima.*

**RED CITY**

*E' l'ultima pista dedicata alle moto da gran premio. E' abbastanza difficile e molto tecnica e pertanto va affrontata con le dovute cautele. Terribili un paio di curve e controcurve.*

**SNOW RIDE**

*E' la pista più difficile del gioco. La superficie su cui si corre inforcando moto da cross è totalmente innevata e pertanto l'aderenza è alquanto precaria. Curve, dossi, salti e saliscendi la rendono particolarmente ostica, anche per i piloti più esperti.*

no il problema non si pone, in quanto la sfida per il tempo migliore è sempre un ottimo motivo di competizione. E poi ci sono le partite multiplayer. La modalità multigiocatore, infatti, è supportata mediante l'attivazione di uno split screen che definire onesto sembra la cosa migliore. In questa circostanza non è che si perda poi molto né in dettaglio, né in velocità di esecuzione. Le visuali disponibili sono quattro (vi segnalo al riguardo la splendida da "dentro", in cui si vede solo il cruscottino con tanto di cupolino e vetro in bella mostra. Davvero spettacolare ed esaltante. Le moto disponibili sono otto per ciascun tipo di categoria (quasi dimenticavo di dirvi che potrete gareggiare sia su moto da strada che da cross) e sono tutte differenziate, oltre che nell'aspetto estetico, anche per le prestazioni. In particolare ogni bolide è individuato da quattro parametri, riguardanti velocità, accelerazione, freni e tenuta di strada. Da un punto di vista tecnico realizzativo bisogna riconoscere un buon lavoro e, anche se si notano di tanto in tanto fenomeni di clipping o di eccessivo spixellamento delle texture a distanza ravvicinata, l'impressione generale è buona. Ho gradito meno il fatto che ogni urto significa un brusco rallentamento, mentre per cadere bisogna urtare in condizioni di precario equilibrio. E non crediate che sia un evento raro, dato che fondamentale è l'effettuare impennate e altre gesta da vero maranza. Grazie a questi ridicoli stratagemmi, infatti, la moto acquista una velocità incredibile, necessaria per i sorpassi e per raggiungere gli avversari più in gamba.

**Stefano "Duspétto" Lisi**

**PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 86 |
| SONORO | 84 |
| GIOCABILITÀ | 89 |
| LONGEVITÀ | 85 |

***Una bella conversione da picchio, non c'è ce dire. La grafica risulta fluida e veloce, anche se non particolarmente curata (ricordiamoci che la 3DfX ha le capacità grafiche di un N64), il sonoro è estremamente realistico per quanto riguarda il rombo del motore, mentre risulta innocuo per quanto riguarda le musichette dei menu. La giocabilità vede un prodotto divertente e frenetico, dai comandi fortunatamente abbastanza semplici, con una longevitò assicurata, nonostante la relativa facilità del gioco, da diverse piste e svariati segreti da scoprire.***

# Tennis Arena

## Nessuno riderà più delle tue battute...

La tua racchetta come un'arma: nessuna tregua in questo rapidissimo tennis in 3D. Un gioco ai limiti del realismo, ma con personaggi unici, inseriti in paesaggi esotici... e in più: multiplayer fino a 4 giocatori, movimenti e colpi speciali, giocatori ed ambientazioni extra, opzione Replay.

Ubi Soft ENTERTAINMENT

smart dog

©1997 Ubi Soft Entertainment/Smartdog. PlayStation e il logo PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Sega e Saturn sono marchi registrati di Sega Enterprises Ltd.

Ubi Soft - Via Anfiteatro 5 - Tel 02/861484 - Fax 02/8056032
email ubisoft@ubisoft.inet.it - http://www.ubisoft.com

REVIEW

RARE

DIDDY KONG RACING

CORSA

92

GIOCATORI 1/4

# DIDDY KONG RACING

***Gigghebbel, gigghebbel, gigghel loodouei; ouatfan itisturrai, onouandersoppesleiii.***

Quando tu leggerai questa recensione, il Natale sarà ormai passato e magari starai sfogliando questa rivista per la prima volta perché i tuoi genitori ti hanno regalato un bel Nintendo 64; tranquillizzati, non passare alla concorrenza, non tutti gli articoli sono come questo, la maggior parte sono redatti da persone competenti che non hanno turbe psichiche come il sottoscritto e che soprattutto sanno quello che scrivono.

Spero comunque che ti sia avanzato qualche soldo dalla festa appena passata, del resto è una costante: i genitori ti regalano cose utili per la scuola o per studiare; i fratelli o sorelle, in bolletta cronica fino a quando non si sposano (e magari anche dopo), ti regalano le cose più inutili mai concepite (l'importante è che costino poco), quindi evvai di penne stilografiche, di libri comprati di quinta mano che non appena apri ti prendi il tifo, e di fermacarte artistici tipo sassi colorati coi pennarelli o uova sode coperte di carta stagnola; gli zii che non ti hanno mai visto, ma che si sentono in dovere di fare un regalo poiché sono stati invitati al cenone, ti regalano il robbò che parla e si fa la pipì addosso pensando di trovarsi di fronte un bambino di sette anni mentre ne hai venticinque; e infine i nonni, gli unici che ragionano (anche se dipende da quanti lustri hanno) che, sapendo benissimo di non poter minimamente immaginare i tuoi gusti, ti danno dei soldi con un bigliettino: "Comprati quello che cavolo vuoi, basta che sparecchi la tavola". Ebbene, proprio con questi soldini che possono variare dalle cinquemila lire in caso che il vecchio parente ragioni benissimo, ma faccia finta di essere rimasto a trent'anni prima; oppure, se il nonnino è proprio partito, è possibile che arrivino alla cifra di cento o anche più mila lire; in questo caso, si può cominciare a ragionare e a pensare di comprarsi un gioco per il Nintendo 64 (di seconda mano o nuovo ma anteguerra).

Verso marzo, quindi, se avrai avuto la costanza di tenerti questi benedetti bigliettoni, Diddy Kong Racing sarà calato di prezzo abbastanza per poter essere acquistato da chiunque ne sentisse la necessità fisiologica; visto che però a marzo sicuramente ci sarà ben altro di cui parlare, questa recensione la facciamo adesso, dopotutto il gioco è uscito in Dicembre, e mi sembra giusto notificarte-

lo.
"Eh, già, ma de cusa parla il giochèt in questiun?"; innanzitutto, caro il mio bel lettore milanese parla tricolore che qui ci leggono in tutta Italia; in secondo luogo, ho i miei tempi di gestazione, quindi ogni cosa a suo tempo; tutto sommato comunque, visto e considerato che di stupidate finora ne ho dette parecchie, mi sembra giusto esordire dicendo che si tratta di un gioco di corsa... "Ma no, ma va lah che te se popriu'n bel lasarun; ti par che nun ceneravam minga acort?"; eh, ma allora il nostro bravo lettore di Milano ha proprio voglia di fare lo spiritoso, ma non è che magari se lo becco per strada gli tiro una centra (pugno) che lo arrestano per vagabondaggio? Stiamo schisci che lo spirito del ragazzo di quartiere è latente e fa in fretta a saltare fuori. Quindi, con calma, stavamo dicendo: questo nuovo prodotto di quei geniacci che portano il nome di Rare, è stato, ancor prima di uscire, accusato di essere una mera copia di Mario Kart 64; beh, in effetti graficamente è innegabile che possieda numerose analogie con il prodotto Nintendo, ma strutturalmente, si distacca nettamente, e anzi, oserei dire che assomiglia più (sempre considerando l'impostazione) a Mario 64.
Vediamo or dunque di vedere perché, e facciamo in fretta prima che mi vengano a prendere per rinchiudermi; a costo di risultare poco discorsivo, però farò una sorta di confronto schematico, in modo da essere il più chiarificatore possibile (anche se so be-

nissimo che non ci riuscirò): Diddy Kong assomiglia di più a Mario 64 perché, come accadeva nel primo gioco Nintendo, si deve seguire una sorta di trama, caratterizzata da tutta una serie di mondi (suddivisi in livelli), ognuno dei quali (o quasi) affrontabile con molta libertà, cioè senza necessariamente terminare tutto un blocco e senza avere uno schema prefissato che obbliga a

dover affrontare un mondo piuttosto che un altro. Inoltre, dove in Mario 64 era necessario raccogliere tutte le monete sparse per il livello per completarlo, in DKR è al contrario indispensabile possedere un determinato numero di palloncini per poter accedere al livello desiderato (che reca sul portone di ingresso il numero minimo dei succitati). Le somiglianze con Mario 64, comunque non si limitano solo a questo; ad esempio, le porte dei vari mondi si trovano all'interno di un enorme parco, che tra l'altro sarà teatro di competizioni che ti vedranno gareggiare contro un buffo elefante con la voce da evirato

(che, in caso tu lo sconfigga, ti farà dono del solito - ma utilissimo - palloncino). E infine (e anche qui le somiglianze si sprecano), quando avrai terminato tutti i livelli di un determinato mondo (arrivando primo), dovrai affrontare un boss che, una volta battuto, ti rinnoverà la sfida, al che dovrai ripetere tutti i livelli di quel mondo ma questa volta, oltre che arrivare primo, dovrai anche raccogliere dei gettoni d'argento, e solo così ti verrà concesso di riaffrontarlo per ottenere un pezzo di orologio d'oro. Tra le altre cose, la sessione non si potrà reputare conclusa fino a quando non parteciperai al torneo, che ti vedrà gareggiare sulle stesse piste da te vinte già due volte, ma questa volta ti verranno dati dei punti in base alla tua posizione di arrivo... inutile dire che per vincere il campionato ti dovrai essere qualificato primo nella classifica finale.
Insomma, ripeti la stessa trafila per tutti i mondi a disposizione (quattro), e vedrai che un po' di tempo lo impiegherai per terminare il gioco; se poi a questi aggiungi anche un sacco di livelli segreti e di piste accessibili solo dopo aver terminato i mondi, beh, direi che a longevità ci siamo. La cosa che maggiormente ci terrei a sottolineare è che questa continua ripetizione delle piste, stranamente (ma è così) non annoia assolutamente, anzi, la smania di arrivare primi per essere in grado di affrontare il boss è tale da

perdere letteralmente la cognizione del tempo.
Per quanto riguarda le similitudini con Mario Kart 64, oltre alla palesissima uguaglianza estetica già citata, abbiamo che le armi prendibili (potenziabili a mano a mano che si prendono dello stesso genere) possono essere utilizzate con il tasto di fuoco (effettivamente il tasto più comodo per questo genere di operazioni) e il comportamento dei mezzi (macchina, hovercraft, aeroplano) è quasi identico a quello presente nell'altro titolo Nintendo. Per il resto, lo ribadisco, le scopiazzature mi sembra siano state fatte molto più verso Mario 64 che in direzione di Mario Kart.
La grafica, anche se nel complesso mi ha lasciato piuttosto soddisfatto, spesso (come nel livello del ghiaccio), risulta troppo chiara, rendendo lo schermo quasi totalmente bianco e abbagliante... inutile dire che, in queste condizioni di quasi totale mancanza di visibilità, la guida risulta quanto mai ostica - specie in presenza di ostacoli.
Le animazioni non sono nulla di particolar-

mente eclatante, ma alcune chicche mi hanno fatto sorridere, come ad esempio quella in cui Diddy si gira verso un avversario dopo averlo superato e lo guarda come per dirgli: "Te l'ho fatta!".
La giocabilità è garantita innanzitutto dall'ottima struttura di gioco, che come già detto tiene letteralmente incollati al televisore; stranamente infatti, è più divertente giocare da soli che in multiplayer. Opzione che comunque non manca di certo, in caso che ti vengano a trovare uno o più amici, infatti, le sessioni interminabili mi sembrano inevitabili.
Un bel gioco, insomma, pieno di ottime qualità (anche se non sempre del tutto originali) e in grado di non far rimpiangere i soldi spesi.

**Raffaele Sogni**

## NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 90 |
| SONORO | 92 |
| GIOCABILITÀ | 92 |
| LONGEVITÀ | 94 |

***Non sono d'accordo con quelli che dicono che un gioco alla Mario Kart poteva bastare; un titolo come questo, infatti, riesce a farsi spazio abbastanza bene tra i numerosissimi titoli di corsa per Nintendo 64 (in assoluto il genere più prodotto per la console Nintendo). Io personalmente lo piazzerei tra quelli più appetibili, naturalmente non credete di trovare in questo gioco una fedele simulazione, ma chi ha trovato divertente Mario Kart 64, sicuramente non rimarrà deluso da questo DKR.***

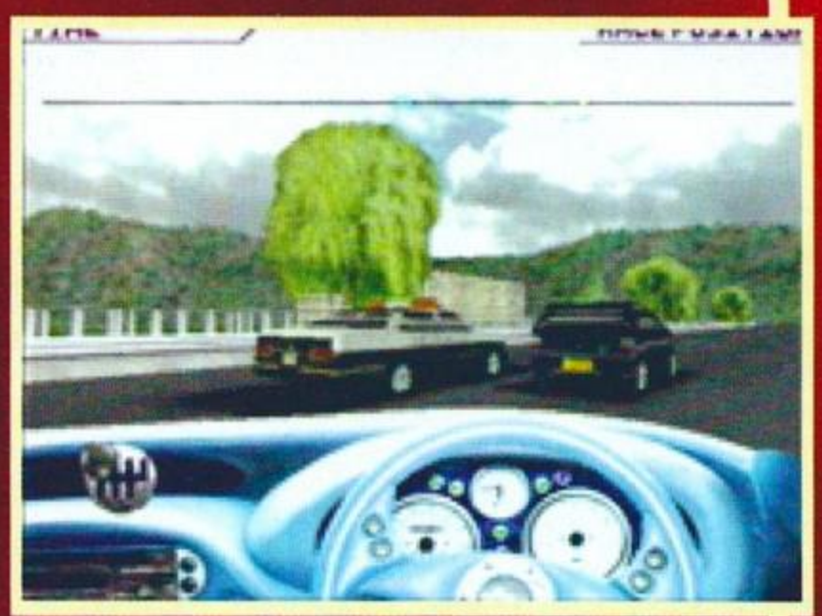
# THE GAMES machine

## CORNER CORNER CORNER CORNE

***Puntuale e simpatico come la peste bubbonica ecco il TGM Corner, una finestra aperta sul mondo dei videogiochi per computer, direttamente estrapolata dalla rivista più bella dell'universo conosciuto: The Games Machine!***

***Il sempre più avvoltolato Duspa***
***[Praticamente un involtino alla romana... NdAlex]***

### TEST DRIVE 4



Attesissimo titolo della Accolade, diretta evoluzione di uno dei giochi di guida che hanno maggiormente appassionato tutti i videogiocatori con qualche annetto sulle spalle, Test Drive 4 si è rivelato invece una mezza delusione dato che l'aspetto grafico e il motore che lo gestisce non sono sembrati esenti da pecche. Un severissimo Jacopo "GL" Prisco lo ha analizzato nei minimi dettagli evidenziando tutte le magagne realizzative. Per il resto sappiate che è una simulazione di guida in cui potrete salire a bordo dei mezzi più disparati scorrazzando per differenti scenari e utilizzando diverse visuali, tra cui la famosissima vista "da dentro" che ha dato via a un vero e proprio filone.

### ZERO ZONE

Strana avventura grafica un po' cyberpunk, un po' futuristica, un po' erotica e un po' arcade. Che confusione! Commenteranno i più educati tra voi. Ebbene sì, sembrerebbe proprio questo il peggior difetto di questa pubblicazione distribuita dalla Medium. Quando si cercano di toccare più generi o di proporre titoli con caratteristiche appartenenti a tipologie differenti di giochi, il rischio di scontentare tutti è sempre presente. Peccato perché qualche elemento di interesse sembra esserci.

### SCUDETTO 2 97/98

Arriva finalmente la nuova versione del celebre gioco di calcio manageriale dei fratelli Collyer. Aggiornato al campionato in corso, arricchito da una localizzazione degna di questo nome e da tutta una serie di piccole migliorie, questa nuova release di Scudetto 2 farà la gioia di tutti i mentecatti che, come il sottoscritto e il bambino Mao, adorano questo genere di giochi. La gestione della squadra e del calciomercato sono i due aspetti fondamentali. Preparatevi, dunque a sporcare gli scarpini in estenuanti sedute di allenamento e a consumarvi gli occhi sulle lavagnette del mister in cui si indicano tattiche e posizioni in campo. Come al solito, ricchissimo il database dei calciatori.

## ZORK GRAND INQUISITOR

Torna sui PC di tutti gli appassionati la celebre avventura grafica che ha raccolto unanimi consensi un po' ovunque. Questo nuovo capitolo non sembra particolarmente innovativo rispetto al precedente e ciò non rappresenta certo una bella cosa. Tuttavia l'impatto grafico, l'atmosfera, la giocabilità e il coinvolgimento sono sempre su livelli molto alti, tanto è vero che il voto riportato in sede di recensione è stato abbastanza importante: 93!

## MEN IN BLACK

Dopo il film ci mancava solo il videogioco! Il genere dei tie-in è tra quelli che maggiormente detesto e pertanto non credo che mi farò abbindolare dall'ennesima operazione commerciale atta a sfruttare un marchio e un nome attualmente molto di moda. In realtà questa avventura grafica non è che sia poi così malvagia e, pur risultando eccessivamente semplice e limitata, si lascerà apprezzare da tutti i videogiocatori in erba Se adorate gli alieni o amate vestirvi a lutto questo potrebbe essere il gioco giusto per voi.

## NUCLEAR STRIKE

Bella conversione, direttamente partorita dalla Electronic Arts, che consentirà anche agli smanettoni PCisti di cimentarsi con il celebre simulatore arcade di elicottero con visuale in assonometria isometrica. Nonostante il supporto 3Dfx il gioco non sembra essere però così fluido e frenetico, o perlomeno l'aggiornamento dello schermo avrebbe certamente potuto essere migliore. Per il resto il gioco è simile alla versione Playstation (con le dovute proporzioni tra grafica in alta e in bassa risoluzione). Tante missioni, tanti scenari e tantissime armi ed esplosioni. Divertente ma migliorabile.

## APACHE LONGBOW

Visto che abbiamo parlato di simulatori di volo e di aerei non potevamo esimerci dal raccontare qualche bazzecola su una branca di simulatori ancor più insignificante: gli elicotteri da combattimento. Bossetti si è abbastanza imbesuito con questo giochillo e la votazione finale è stata più che dignitosa. Personalmente non lo ho apprezzato molto, soprattutto perché alla fine si ha a che fare con la solita roba: missioni una in fila all'altra, due visuali principali, armamento dell'elicottero, battaglia nei cieli su scenari che alla fine finiscono con l'assomigliarsi tutti, una lentezza nei caricamenti disarmante e montagne marroni e laghi azzurri... yhaawn... [Dovete capirlo, povero Duspa: dopo un'impegnativa cena di lavoro è corso alla pizzata redazionale, quindi ha accompagnato a casa me, Mirko e Matteo per poi scrivere questo pezzo... Un eroe. NdAlex].

## F22 RAPTOR

Dato che i simulatori di volo sono quei giochi che voi grassi possessori di console non potrete mai avere, eccovi qua un giochillo abbastanza carino, la cui presenza su queste pagine serve unicamente a farvi crepare dall'invidia. In realtà so benissimo che di noiosi simulatori aerei non ne volete sentire nemmeno l'odore, ma qualcosa dovevo pur dire in questo ridicolo box. Per la cronaca il gioco è realizzato abbastanza bene e l'impatto grafico, pur non risultando sconvolgente, è più che buono. Altrettanto si può dire dei modelli di volo. Quello che sembra un po' latitare, invece (ma in questo genere di titoli non è assolutamente una novità), è la giocabilità pura.

## FINAL LIBERATION

I patiti di Warhammer 40.000, la celebre saga futuritico-apocalittica della Games Workshop, saranno ben felici di apprendere che la SSI ha prodotto finalmente un gioco interamente basato su quel fantastico mondo. Si tratta di uno strategico gestionale a turni che cerca di sfruttare il successo attuale di questo genere (strizza un po' l'occhio, infatti, ai wargame in tempo reale, pur essendo ancorato ai vecchi giochi a esagoni) e l'incredibile potere evocativo della serie di giochi di ruolo e boardgame cui si ispira. In realtà la realizzazione tecnica non è sembrata eccezionale, come pure la giocabilità pura. Graficamente, pur non essendo il massimo, non è malaccio e le campagne presenti sono molto lunghe e dettagliate. In definitiva da prendere con le molle.

# EXPLOTION VIDEOGAMES

## PICCOLA PUBLICITA', PREZZI MOSTRUOSI

Via F.Petrarca N°35 c.a.p. 80026 Casoria (NA) Italy Tel./Fax 081-7580523 E-mail exp@adnet.it

## PlayStation:

| | |
|---|---|
| 4-4-2 | £ 60.000 |
| Tilt | £ 60.000 |
| Namco Tennis | £ 60.000 |
| Galaxian III | £ 60.000 |
| The Raven Project | £ 60.000 |
| Cheesy | £ 60.000 |
| Carnage Heart | £ 50.000 |
| Bubble Bobble | £ 50.000 |
| Myst | £ 60.000 |
| Krazy Ivan | £ 45.000 |
| Actua Golf | £ 60.000 |
| Raging Skies | £ 60.000 |
| Starfighter 3000 | £ 50.000 |
| Air Combat | £ 40.000 |
| Blast Chamber | £ 60.000 |
| Davis Cup Tennis | £ 60.000 |
| A.IV Evolution G. | £ 50.000 |
| Puzzle Bobble 2 jap. | £ 60.000 |
| Namco Museum 1-2-3 | £ 50.000 |
| Galaxy Fight | £ 45.000 |
| Blazing Dragoons | £ 50.000 |
| Speedster | £ 60.000 |
| KONAMI Golf | £ 60.000 |
| Grid Run | £ 60.000 |
| NBA in the Zone | £ 50.000 |
| Tempest X | £ 50.000 |
| NBA in the Zone 2 | £ 60.000 |
| Cyberia jap. | £ 30.000 |
| Williams Arcade | £ 50.000 |
| Tunnel B1 | £ 50.000 |
| Top Gun | £ 50.000 |
| Titan Wars | £ 50.000 |
| Robo Pit | £ 50.000 |
| Time Commando | £ 50.000 |
| Darkstalkers | £ 50.000 |
| Cricticom | £ 50.000 |
| Riot | £ 50.000 |
| Blam Machinhead | £ 50.000 |
| Return Fire | £ 50.000 |
| Epidemic | £ 50.000 |
| Gunship 2000 | £ 50.000 |
| Break Point | £ 50.000 |
| Crash Bandicot | £ 60.000 |
| Firo&Clawd | £ 60.000 |
| Jumping Flash 2 | £ 60.000 |
| Rise 2 | £ 40.000 |
| Virtual Golf | £ 60.000 |
| Hard Core 4x4 | £ 60.000 |
| Soviet Strike | £ 50.000 |
| Shell Shock | £ 50.000 |
| Loaded | £ 40.000 |
| Hyper Tennis | £ 60.000 |
| Primal Rage | £ 50.000 |
| Slam n'jam 96 | £ 50.000 |
| Casper | £ 50.000 |
| Descent | £ 50.000 |
| NFL Gameday | £ 50.000 |
| NBA Live 96 | £ 50.000 |
| Star Gladiator | £ 60.000 |
| Impact Racing | £ 60.000 |
| Iron&Blood | £ 60.000 |
| Street Racer | £ 50.000 |
| X-Com 2 | £ 50.000 |
| Killing Zone | £ 50.000 |
| Aquanauts Holyday | £ 50.000 |
| Toshinden 2 | £ 50.000 |
| Contra | £ 75.000 |
| King of Figters 95 | £ 80.000 |
| Tekken 2 | £ 80.000 |
| Cronicles of the sword | £ 50.000 |
| In Your House | £ 50.000 |
| Sincity 2000 | £ 60.000 |
| Sampras Extreme | £ 60.000 |
| Whizz | £ 60.000 |
| Int.Track&Field | £ 60.000 |
| Jet Rider | £ 60.000 |
| Victory Boxing | £ 75.000 |
| Spot Goes to Holl. | £ 80.000 |
| Motor Toon GP2 | £ 50.000 |
| Lomax | £ 50.000 |
| Tobal N1 | £ 50.000 |
| Spider | £ 70.000 |
| Cool Boarders | £ 50.000 |
| Space Jam | £ 50.000 |

TITOLI NUOVI PER:
SUPER NINTENDO £ 60.000

TITOLI MEGA DRIVE
DA £ 20.000 a £ 50.000

PORTACHIAVI
TEKKEN 2
TEKKEN 3
FINAL FANTASY 7
DRAGON BALL
VIRTUA FIGHTER

MINIATURE
MEGAMAN X3
ROCKMAN 8
GUNDAM
MODELLINI IN RESINA
J.J. MODELS
Tamagotchi-Cuccioli virtuali

## Sega Saturn

| | |
|---|---|
| Clockworknight 1 jap. | £ 40.000 |
| Clockworknight 2 jap. | £ 40.000 |
| Racedrivin jap. | £ 40.000 |
| Deadlus jap. | £ 40.000 |
| RISE 2 | £ 40.000 |
| Sea Bass Fishing | £ 60.000 |
| Hi-Octane | £ 40.000 |
| NHL Hockey | £ 50.000 |
| V-Racing | £ 60.000 |
| Magic Carpet | £ 40.000 |
| Dragon Heart | £ 40.000 |
| Street Fighter Alpha | £ 50.000 |
| Mr. Bones | £ 50.000 |
| Theme Park | £ 50.000 |
| Wrestling Mania | £ 50.000 |
| Casper | £ 50.000 |
| Break Point | £ 60.000 |
| Heberekes Puzzle | £ 39.000 |
| Robo Pit | £ 50.000 |
| True Pinball | £ 60.000 |
| Mistaria | £ 45.000 |
| D | £ 50.000 |
| WipeOut | £ 50.000 |
| Battle Monster | £ 39.000 |
| Worms | £ 50.000 |
| Virtua Fighter R. | £ 39.000 |
| Victory Goal | £ 25.000 |
| X-Man | £ 60.000 |
| Golden Axe | £ 50.000 |
| Heart Worm Jim2 | £ 60.000 |
| Toshinden URA | £ 60.000 |
| In The Hunt | £ 50.000 |
| V.F. Kids | £ 50.000 |
| Bubble Bobble | £ 50.000 |
| Olympic Soccer | £ 50.000 |
| Soviet Strike | £ 60.000 |
| SEGA RALLY | £ 50.000 |
| Blast Chamber | £ 45.000 |
| NBA Jam Extreme | £ 50.000 |
| NIGHTS | £ 45.000 |
| Street Racer | £ 60.000 |
| Wing Arms | £ 50.000 |
| V. Open Tennis | £ 60.000 |

CONSOLLE

PSX universale
S.Saturn universale
Neo Geo CDZ
VirtualBoy jap

ACCESSORI

Volante (PSX,SS,N64) £ 150.000
Memory Card N64 £ 25.000
Adattatore N64 £ 40.000
Adattatore N64 FX £ 60.000
DOCTOR V N64 £ 800.000
PHOTO CD SISTEM SS £ 49.000

## Neo Geo CD

| | |
|---|---|
| World Heroes Perfect | £ 75.000 |
| Magician Lord | £ 30.000 |
| Foot Ball Frenzy | £ 15.000 |
| Twincle Star Sprites | £ 130.000 |
| Samurai S. 1 | £ 30.000 |
| Aggressor of Dark Kombat | £ 50.000 |
| View Point | £ 70.000 |
| Art of Fighting 2 | £ 20.000 |
| Metal Slug | £ 90.000 |
| Fatal Fury 3 | £ 75.000 |
| Ninja Commando | £ 25.000 |
| Stakes Winner | £ 75.000 |
| Joy Joy Kid | £ 30.000 |
| Samurai S. 2 | £ 30.000 |
| World Heroes 1 | £ 70.000 |
| Pulstar | £ 70.000 |
| S.Side Kiks 2 | £ 70.000 |
| Fatal Fury Special | £ 25.000 |
| Aero Fighters 2 | £ 25.000 |
| Ragnagard (SHIN NO KEN) | £ 130.000 |
| Ninja Masters | £ 130.000 |
| King of Monsters2 | £ 20.000 |
| Galaxy Fight | £ 70.000 |
| Last Guardian 2 | £ 20.000 |
| TOP Hunter | £ 25.000 |
| Karnovs Revenge | £ 20.000 |
| Ghost Pilot | £ 75.000 |
| King of FIGTERS 97 | £ 130.000 |

VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA PER CORRIERE (DHL-EXECUTIVE) O PER POSTA - MATERIALE REALMENTE DISPONIBILE IN MAGAZZINO

---

HIGH TECH

# BRAIN FUSION VIDEOGAMES

## VIDEOGAMES EURO -USA -JAP

## NOVITA' GIORNALIERE

PER: **PLAYSTATION, SATURN, NINTENDO 64, NEC PC-FX, JAGUAR CD**

## SU RICHIESTA IN 24 ORE

*QUALUNQUE GIOCO e ACCESSORI per QUALSIASI SISTEMA:*

*PC CD ROM*
*MAC*
*GAME BOY*
*GAME GEAR*
*NEO - GEO CD*
*SNES*
*MD*
*LYNX*
*AMIGA*

*•Vendita specializzata consolle **ATARI** con tutte le novità dall'Inghilterra.*

## BRAIN FUSION

C.so Diaz n.22 - 47100 FORLI' - Tel.Fax 0543/33221

CARLO & LITO PUBBLICITA'

---

# FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - AMIGA - NINTENDO 64
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

## NINTENDO 64 - SOFTWARE N. 64 A PREZZI INCREDIBILI

| S. NINTENDO | | |
|---|---|---|
| DONKEY KONG COUNTRY 3 | E | 108000 |
| DOOM | E | 84000 |
| EARTH WORM JIM 2 | E | 88000 |
| FORMULA 1 | E | 114000 |
| FULL THROTTLE | E | 78000 |
| JURASSIC PARK 2 | E | 114000 |
| NHL 97 | E | 98000 |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 | E | 94000 |
| VEGAS STAKES | E | 74000 |
| WATER WORLD | E | 78000 |
| WILD GUNS | E | 68000 |
| WINTER GOLD | E | 88000 |
| OCCASIONI DA LIRE | | 28000 |

| SATURN | | |
|---|---|---|
| ANDRETTI RACING | E | 88000 |
| BUST MOVE 2 | E | 68000 |
| DIE HARD ARCADE | J | 84000 |
| DIE HARD TRILOGY | U | 78000 |
| DUKE NUKEN 3D | E | 106000 |
| FIFA 97 | E | 74000 |
| FIGHTERS MEGAMENIX | J | 68000 |
| LAST BRONNX | J | TEL. |
| MARVEL SUPER HEROS | J | TEL. |
| NBA LIVE 97 | U | 78000 |

COMBINAZIONI GIOCHI E MACCHINE
TELEFONARE
NOVITÀ E OCCASIONI

| | | |
|---|---|---|
| PGA TOUR GOLF 97 | E | 88000 |
| PINBALL 3D | U | 84000 |
| ROAD RASH | E | 68000 |
| ROCKMAN 8 | J | 74000 |
| SONIC JAM | J | 68000 |
| STREET FIGHTER COLL. | E | TEL. |
| STREET RACER | E | 74000 |
| S.W. SOCCER 96/97 | U | 88000 |
| TERRACRESTA | J | 104000 |
| TORICO | E | 68000 |
| THUNDERFORCE 5 | J | TEL. |
| VIRTUA COP 2 | U | 84000 |
| VIRTUA FIGHTER KIDS | J | 74000 |
| VIRTUAL ON | E | 74000 |
| VIRUS | J | TEL. |
| OCCASIONI DA LIRE | | 29000 |

| MEGA DRIVE | | |
|---|---|---|
| DRAGON | E | 49000 |
| MADDEN 97 | E | 78000 |
| MEGA TURRICAN | U | 54000 |
| PRIMAL RAGE | E | 58000 |
| THE LION KING | E | 58000 |
| ULTIMATE M KOMBAT | E | 74000 |
| OCCASIONI DA LIRE | | 18000 |

CONSOLE S. NINTENDO CON 1 GIOCO da £. **128.000**

CONSOLE MEGA DRIVE CON 1 GIOCO da £. **108.000**

SATURN e PSX EURO - JAP - USA telefonare

NINTENDO 64 PAL - JAP - USA software

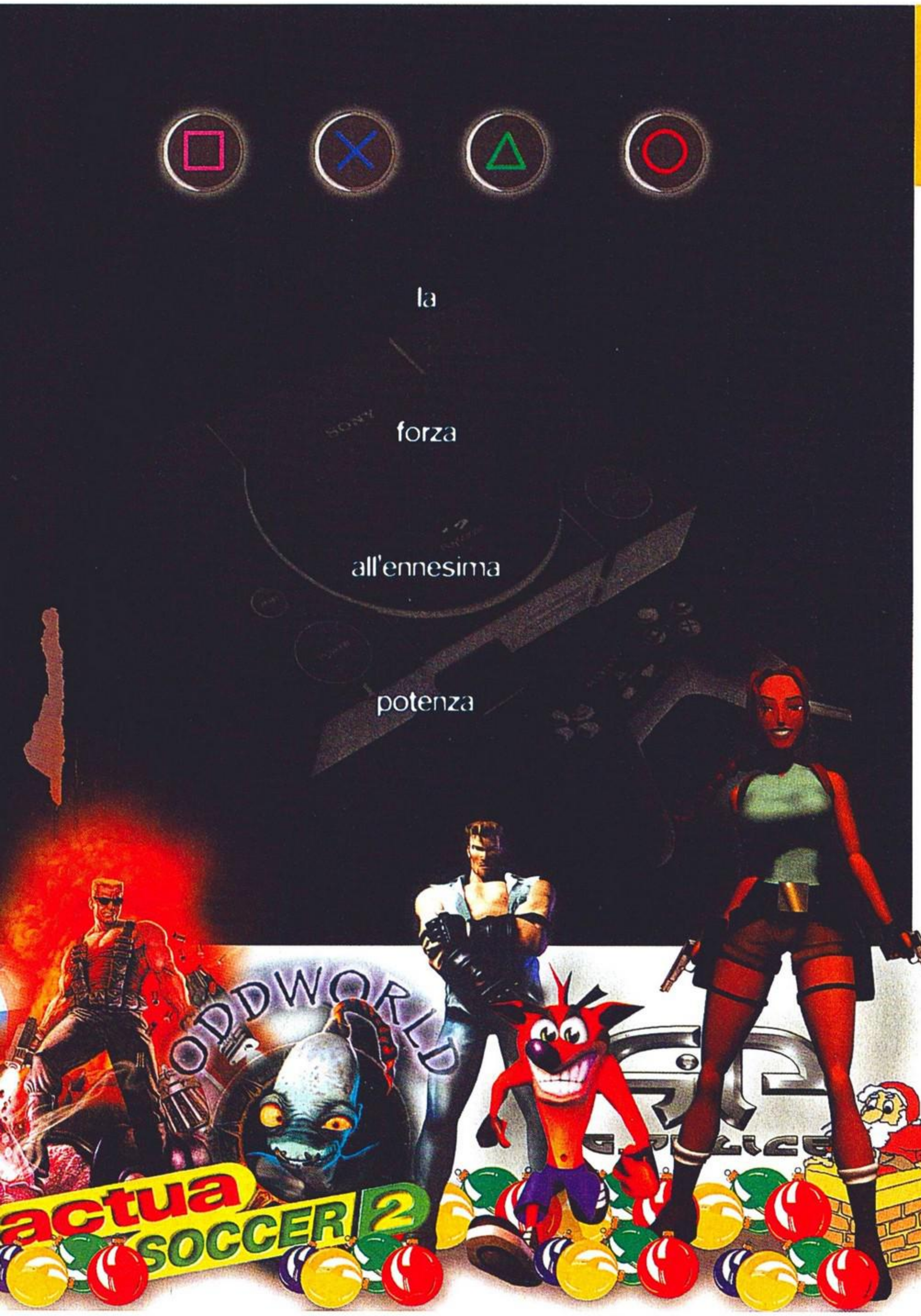
## NEO GEO CD - HARDWARE E SOFTWARE

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

## ECCEZIONALE !!!
## PAGAMENTO RATEALE SENZA INTERESSI

# MONDADORI INFORMATICA
## CENTER

### A NATALE REGALATI SONY PLAYSTATION




Mondadori Informatica Center augura buon Natale a tutti i clienti e ricorda tutte le novità da non perdere:

Tomb Raider 2,
Crash Bandicot 2,
Fifa 98,
NBA Live 98,
Actua Soccer 2,
Ace Combat 2,
G-Police,
Fighting Force,
Croc,
Moto Racer,
Final Fantasy VII,
Hercules Action Game,
Broken Sword 2,
Duke Nukem 3D,
Nightmare Creatures...
...e moli altri!

MONDADORI INFORMATICA CENTER

**MILANO**
C.so di P.ta Vittoria 51
Tel (02) 55192210
Fax (02) 5510362

**BOLOGNA**
Galleria Falcone Borsellino 2A
Tel (051) 235603
Fax (051) 235630

**PISA**
Viale Gramsci 21/23
Tel (050) 24747
Fax (050) 24064

**BRESCIA**
Via Spalto S. Marco 1D
Tel (030) 3771671
Fax (030) 3771695

**ROMA**
Via Appia Nuova 130
Tel (06) 70491871
Fax (06) 70492556

**ROMA**
Piazza Cola di Rienzo 116/118
Tel (06) 32650600
Fax (06) 32650604

**TORINO**
C.so Duca degli Abruzzi 106
Tel (011) 5808197
Fax (011) 500455

**PALERMO**
Via Messina 38, (traversa Via Libertà)
Tel (091) 6110106
Fax (091) 6110551

**PADOVA** NUOVA APERTURA
Via Scrovegni 16/A
Tel (049) 659490
Fax (049) 664735

**BARI** NUOVA APERTURA
Piazza Umberto I, 48
Tel (080) 5282392
Fax (080) 5423278

**VERONA** NUOVA APERTURA
Piazza Bra, 24
Tel (045) 592850

COLONY WARS

UNISCITI ALLA LOTTA. COMBATTI PER LA LIBERTÀ.

Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.** - www.playstation.it

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

# ROGUE'N'ROLE

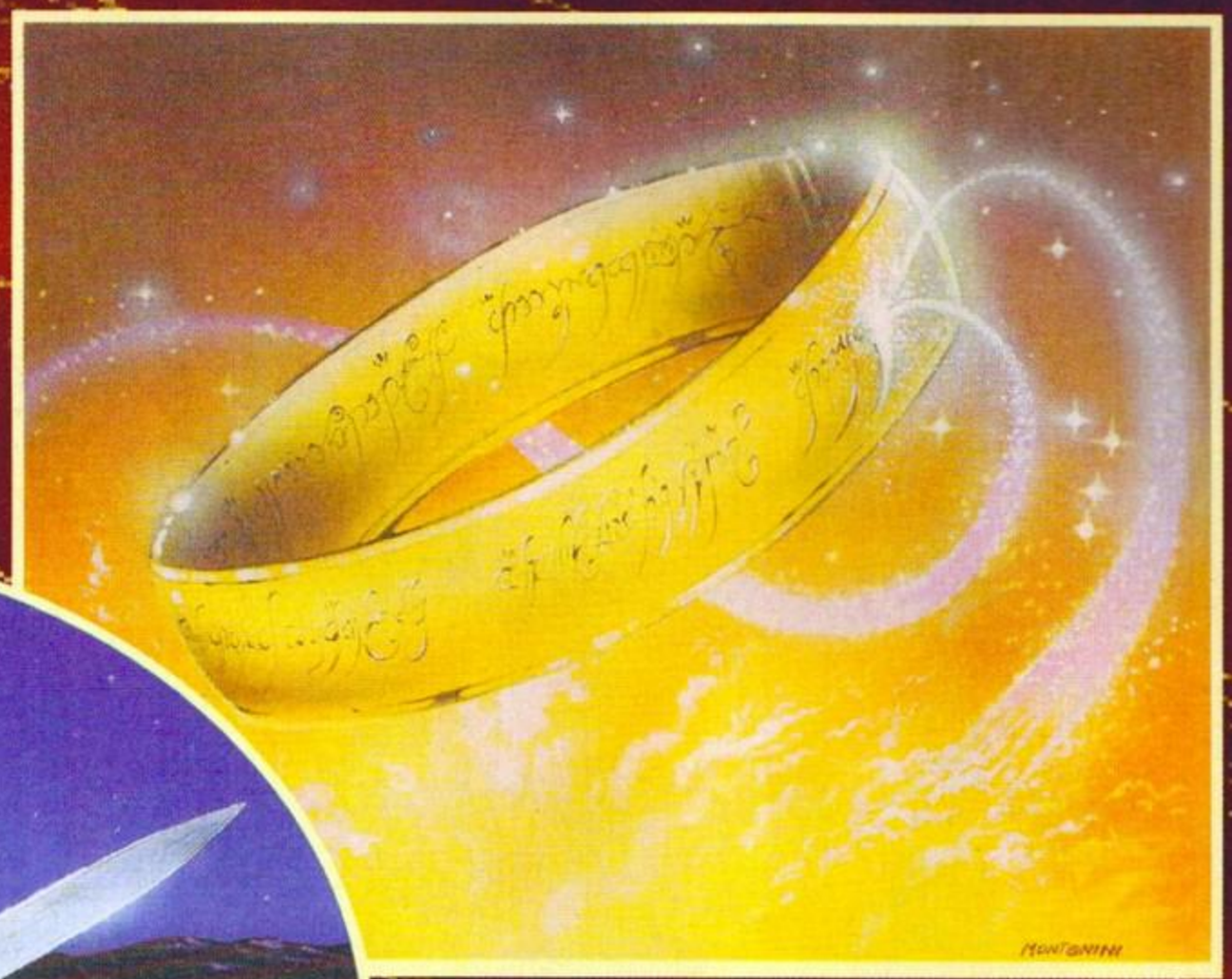
## FACCIAMO UNA CARRELLATA SUI PRODOTTI CHE DOVREBBERO COSTITUIRE LE NOVITÀ ECLATANTI DELL'ANNO...

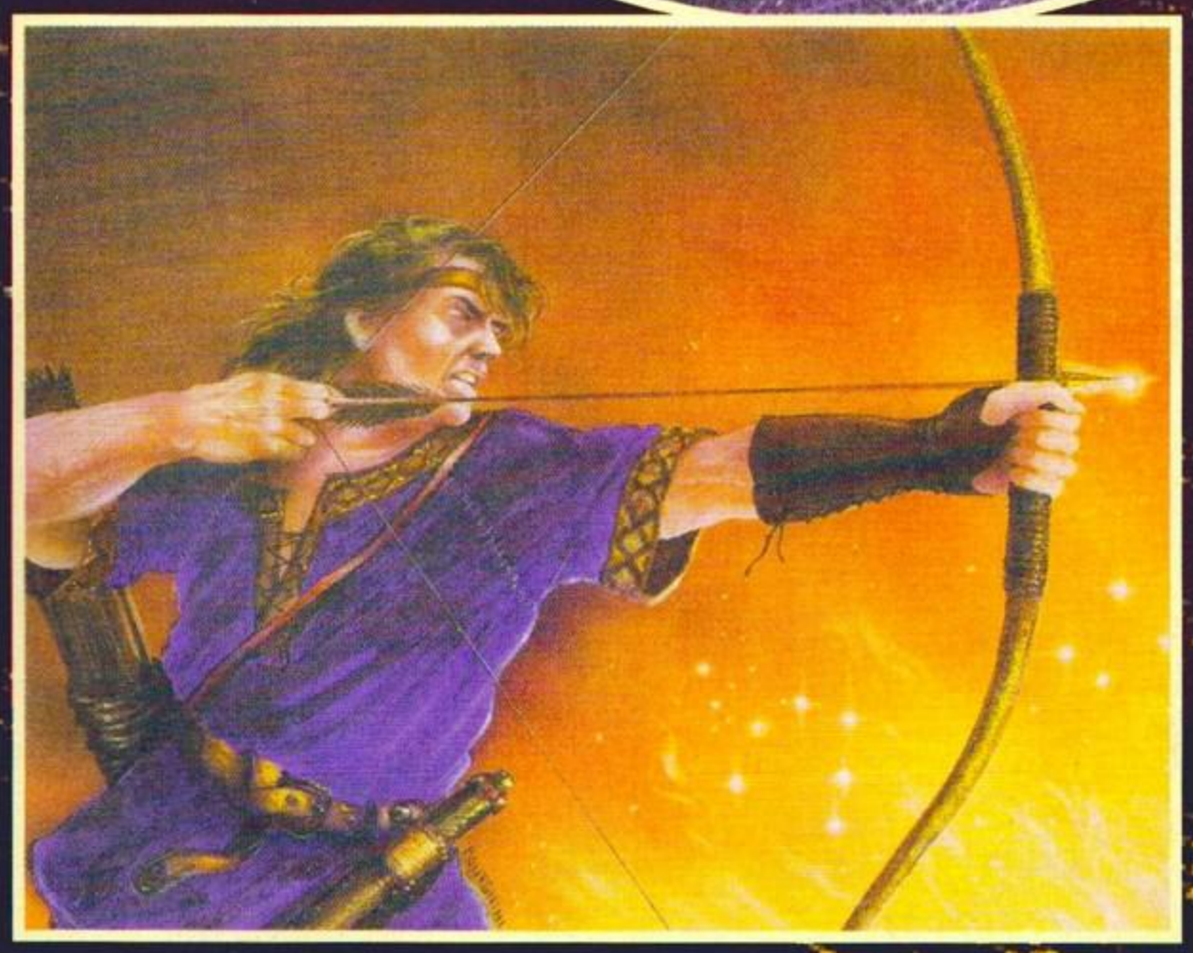
Anche se alcuni dei titoli che seguono sono già stati annunciati nei numeri passati, si tratta di prodotti che alla fine di dicembre ancora non erano assolutamente disponibili. Il mondo del GdR va così, pare... tutto sembra pronto per far uscire un prodotto, ma poi... una sterzata improvvisa, un contrattempo, o una semplice decisione alterano i programmi di uscita delle case. Be', poco male, il fatto di attenderli un po' di più non potrà che farci più felici quando usciranno.

### COMINCIAMO CON UN GRANDE SUCCESSO DEL PASSATO:

**GIRSA!**

Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli vede nel corso del 1998 una grande rinascita, soprattutto grazie alla pubblicazione della nuova edizione in italiano, traduzione del manuale in lingua inglese della Seconda Edizione (targata I.C.E.).
Si tratta di un volume colossale, gigantesco, con regole praticamente per ogni situazione (sigh!), che non potrà che destare entusiasmi in chi già conosce questo gioco. La grafica interna, mi sto riferendo a immagini e illustrazioni, è completamente made in Italy, ad opera di Luca Michelucci Stefano Baldo e Angelo Montanini. Di questi ultimi troviamo infatti molte immagini, tratte dalla serie di carte dedicata alla saga di Tolkien...un bel colpo, non c'è che dire!
Il manuale, pur lasciando inalterata la struttura di base delle regole, in realtà propone molte modifiche che rivalutano tantissimo il gioco, rendendolo più articolato e preciso. Molta più profondità è stata infatti data alla creazione dei personaggi, al loro background e all'equipaggiamento di base. Sono state ampliate anche le professioni a disposizione di questi, rendendo il parco di scelta del giocatore molto più ampio.
Il manuale, edito da Stratelibri, dovrebbe vedere i natali per i primi mesi di questo 1998.





### IN SEGUITO, NEL CORSO DELL'ANNO...

**Vampiri: Masquerade!**

Dopo il grande successo di Vampiri: i Secoli Bui, sempre da Stratelibri giunge un altro regolamento di GdR dedicato ai neri signori della notte. Solo che questa volta i Vampiri non solo sono tra noi, ma lo sono anche nei nostri stessi giorni. Nella versione originale della White Wolf Publishing, Masquerade è uscito ben prima di Secoli Bui e proprio questo apparente anacronismo tra Vampiri e tempi moderni ha regalato il successo al gioco (oltre al sistema che, diciamolo, è davvero bello). Per farvi un'idea, basterà pensare, come ambientazione, a film del calibro di Ragazzi Perduti o Il Buio si Avvicina, Ammazzavampiri o Vamp.
L'innovazione vera e proprio sta, però, nel sistema, definito "di Narrazione" (Storytelling). Si tratta di un sistema di regole che privilegia innanzitutto il divertimento visto come comunicazione di una storia, narrazione appunto, alla quale possono contribuire i giocatori tramite i propri personaggi. Un gioco di ruolo più di ruolo degli altri, dunque, o almeno dove per ruolo intendiamo interpretare a pieno regime il proprio personaggio, tenendo presente che i Vampiri di Masquerade sono creature maledette, dannate, che soffrono profondamente la propria condizione di predatori.

### MA NON E FINITA QUI!

Ovviamente no... questi sono solo i titoli principali dal punto di vista del GdR annunciati da Stratelibri per il 1998. Ovviamente ci sono ancora altri prodotti, i quali attendono in cantiere di poter finalmente vedere la luce. Nomi come Mekton-Z, con i suoi robot da decine di metri e storie dal taglio profondamente giapponese, o espansioni di Basic: Gioco di Ruolo Universale, moduli d'avventura e d'ambientazione per Il Richiamo di Cthulhu,; Il Signore degli Anelli, Vampiri: i Secoli Bui o Guerre Stellari.
E poi... e poi ci sono tutte le altre case italiane. Ok, il mercato è un pochino in crisi, ma la gente ha voglia di giocare, questo si sa.
Stiamo pur sempre attendendo la versione italiana di AD&D: pare sia in dirittura d'arrivo ma, come detto prima, si sa come vanno queste cose...

### IL SALONE DEL GIOCATTOLO

Questo mese, presso i locali espositivi della Fiera di Milano si tiene, come ogni anno, il Salone del Giocattolo. Una mostra fieristica per addetti ai lavori, nel corso della quale le principali case legate al mondo del gioco presentano le proprie novità, iniziative e progetti. È il momento ideale per farsi un'idea di quello che sarà l'andamento produttivo per l'anno in arrivo. Staremo a vedere.
A presto!

Christian Antonini

# JERSEY DEVIL™

La favola di Jersey si ambienta tra 6 differenti, enormi località, completamente realizzate in 3D. Jersey può esplorare queste locazioni in lungo e in largo, risolvendo così missioni, raccogliendo oggetti e combattendo contro i mostri inviati dal perfido dottore. Gli oltre 60 nemici che Jersey incontrerà sono caratterizzati da un proprio particolare comportamento, più o meno psicotico... In questi mondi tridimensionali Jersey può muoversi a suo piacimento correndo, saltando, rotolando, arrampicandosi, combattendo e esibendosi in evoluzioni mai viste in un videogioco!

- Divertiti con Jersey il diavoletto, la nuova mascotte per la tua PlayStation
- Una strabiliante avventura in 3D
- 11 lunghissime missioni
- Decine di nemici agguerriti

PlayStation

ocean

HALIFAX

*Nei migliori Negozi di Videogames*

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Jersey Devil ™ is a trademark of Megatoon Studios © 1997 Malofilm Interactive Developed by Malofilm Interactive Published by Ocean Software Ltd.

**Smontate l'albero, buttate il presepe e fate spazio: da una galassia lontana lontana, un nuovo gioco di carte sbarca in Italia.**

Andrea Fattori

# GUERRE DI CARTE STELLARI

Questo deve essere proprio l'anno - anzi, il Natale - di Guerre Stellari: i film in edizione speciale presentati in videocassetta, il Monopoli a tema e, ora, anche il gioco di carte. In attesa che la nuova trilogia sia finita (il primo film è già in post produzione... il momento si avvicina!), possiamo consolarci vagando per le stelle della nostra fantasia.

Mentre Magic attraversa un momento piuttosto delicato, sta per arrivare anche la versione italiana di un altro grande gioco di carte collezionabili: Guerre Stellari della Decipher. Pensate che in alcune parti degli Stati Uniti, addirittura, le vendite di questo gioco superano quelle dello stesso Magic. Una versione del gioco di Garfield ambientata tra le stelle, dunque? No, assolutamente. Si tratta sempre di un gioco di carte collezionabili, è vero, e molte delle meccaniche restano invariate, ma ci sono delle differenze a dire poco fondamentali. Tanto per cominciare, ogni giocatore deve scegliere se tenere i Ribelli o l'Impero, e questo permette una maggiore identificazione nel corso delle partite. Ma, cosa ben più importante, non ci si spara Fulmini in faccia, né si deve pensare unicamente alla distruzione dell'avversario: con un regolamento decisamente più evoluto - sì, anche più complesso - Guerre Stellari riprende lo spirito del film, trasportando nelle carte l'eterna lotta tra bene e male. L'avversario è sconfitto se finisce le proprie risorse (le carte), ovvero se non è più in grado di portare avanti la guerra. I personaggi del film ci sono tutti, e ci sono anche le situazioni - e le frasi - più celebri. Se il gioco di per sé è divertente e ben fatto, la realizzazione grafica e la capacità di cogliere le atmosfere originali non lo sono certo di meno. Qualunque appassionato della trilogia troverà materiale di primissima mano, scoprendo anche i retroscena - più o meno oscuri - di tutti quei personaggi che nei film appaiono solo come contorno. Vi siete mai chiesti chi fossero, in realtà, i loschi figuri che affollano la locanda di Tatooine? E gli scagnozzi di Jabba? Vedrete, ne scoprirete delle belle.

## FAVORISCA LA PATENTE...

Patente nel senso inglese del termine (patent = brevetto), come quella che è stata recentemente data a Richarda Garfield per i giochi di carte collezionabili. D'ora in poi, chiunque voglia realizzare un gioco di carte collezionabili dovrà chiedere il permesso - e pagare i diritti - a Garfield. La Wizards of the Coast, dal proprio canto, ha molto democraticamente dichiarato che tutti coloro che andranno subito a pentirsi, pagando i diritti arretrati, avranno uno sconto. Per fortuna, sembra che ben pochi giochi rientrino nei canoni fissati dal brevetto, e che quindi i giochi di questo genere potranno continuare a prosperare senza impedimento alcuno.

# FACCE... RIDE

## TUTTO L'ANNO

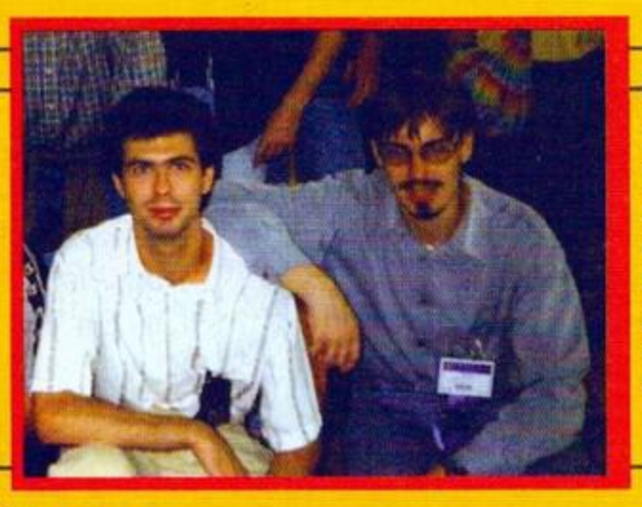
***Erano parecchi anni che volevamo fare un bel calendario con i redattori di ConsoleMania al posto delle solite donnine svestite. Ebbene, dopo aver faticato non poco per convincere i nostri inutili colleghi a concederci le loro foto, ci siamo riusciti: per la prima volta nella storia dell'editoria videoludica, vi regaliamo questo bellissimo calendario, da non strappare per appendere al muro perché rovinereste la rivista che avete pagato fior di quattrini, ma che potrete aprire ogni qual volta sarete depressi; le nostre figure, infatti, hanno la duplice funzione di rallegrare chi è triste e di deprimere chi è contento. Meglio di così...***

**Raffo & Duspa**

### Gennaio

**NIKAZZI**

**Bella il Nik, questo personaggio entrato nella nostra grande famiglia di inetti, non ha dovuto faticare molto per imporre il suo carisma. Pochi infatti riescono a stargli dietro quando si tratta di mangiare a scrocco o di fare il salto alle conclusioni. Una persona veramente necessaria, non c'è dubbio.**
**I nati sotto il segno del capricorno, avranno un ottimo anno bisestile, pieno di soldi e felicità; ma, attenzione, per avere tutto questo devono correre nudi intorno alla piazza della propria città gridando a più non posso la parola: "Saluuuto". In alternativa è possibile ingerire un panettone di proporzioni generose in qualche nanosecondo...**



### Febbraio

**I BOVAS**

**I due mentecatti per eccellenza continuano a imperversare sulle pagine della rivista più bella dell'universo e a furoreggiare sui vialoni di Vigevano, tra squillo e poliziotti. A nessuno è dato sapere cosa in realtà siano Paolone e Dave, anche se voci insistenti li vorrebbero accomunare a un paio di malattie della pelle. Non sono gravi, ma non guariscono mai (quello a destra è Dave, quello a sinistra Paolone. A proposito, sapete perché lo chiamano così?).**
**Per i nati sotto il segno dell'acquario si prevede un anno pieno zeppo di soddisfazioni, specialmente per quanto riguarda la sfera sessuale. L'importante è che li salutiate con l'altra mano.**

### Marzo

**MAO**

**Marzo pazzerello, se c'è Mao che sputa in aria porta l'ombrello. Il bambino Mao è da sempre uno dei redattori più attivi e ritardatari di ConsoleMania; pensate che un giorno portò una recensione che Alex voleva quattro anni prima e Mao si arrabbiò molto perché non gli venne pagata. E' tra le altre cose un tale fanatico di videogiochi che si è fatto lo stesso tatuaggio di Jin in Tekken 3.**
**I nati sotto il segno dei pesci stiano il più possibile lontano dall'olio e dalla farina... inutile dire di temere le parole con dentro "amo" (CENSURAamo? NdMAO)[Scriviamo? Eh Mao? NdAlex].**

### Aprile

**THOMAS MANTERO**

**Tutti gli amanti dei film di John Travolta saranno felici di sapere che il bravo Tony Manero scrive su ConsoleMania. E' vero che il sabato sera gli viene la febbre, ma gli altri giorni della settimana è davvero un ragazzone in gamba.**
**I nati sotto il segno dell'ariete avranno grandi ricchezze e faranno molti viaggi. Alcuni in stato di ebbrezza e altri in stato di arresto. In ogni caso l'importante è partire, perché si sa, partire è un po' dormire...**

### Maggio

**TMB**

**Caro figliuolo questo, un ragazzo posato, molto simpatico e contrario ad ogni forma di violenza; c'è però una cosa che lo può far cambiare completamente: non appena lo si lecca in faccia, infatti, diventa capace di infliggere un tale dolore allo sfortunato che ha avuto la malsana idea di porgere la lingua verso di lui, da diventare un incrocio tra Tyson e Biollante.**
**La ragione per cui qualcuno debba avvicinarlo per leccargli la faccia, poi, è assolutamente da scoprire.**
**In maggio i fiorellini sono tanti, la castagne non ci sono e gli uccellini riempiono le macchine di allegri bisognini.**

**I nati sotto il segno del toro, facciano attenzione agli incontri insoliti, potrebbero decidere di cambiare sesso o di diventare caporedattori [io sono nato a febbraio... NdAlex].**

## Giugno

### Raffo

Quando meno te lo aspetti ti volti e ti ritrovi Raffo immediatamente dietro. Non che il nostro nerboruto fallitaccio gradisca arrivare secondo, ma da quando sta facendo il militare è piombato in crisi depressiva, data la cronica carenza di materiale femminile. Di conseguenza cerca sempre di conquistarsi un posto al sole. In compenso è molto bello.
Per i nati nel mese di giugno segnaliamo l'assoluta necessità di non uscire di casa, le stelle infatti dicono che in questo infausto anno sarete delle calamite umane per macchine, pianoforti gettati dall'ultimo piano di altissimi palazzi, ciccione incapaci di scendere i gradini del tram, che puntualmente vi seppelliranno; insomma, state in casa, e pregate che un uomo delle demolizioni impazzito non ve la tiri giù.. traslocate in cantina, io (Raffo) che sono appunto di questo segno, l'ho già fatto.

## Luglio

### Marco Auletta

Marco è un individuo strano che a volte assume la forma del recipiente che lo contiene. Per questa ragione spesso lo chiamiamo Marco. Altre volte solo Arco e raramente Rco. In ogni caso lui non risponde quasi mai e, alzando le spallucce, borbotta. Qualche volta dorme sul treno che fa la spola tra Milano e Bollate, ma non ditelo al macchinista che s'incavola.
I leoni stiano accorti in questo 1998 dato che corrono voci su una loro probabile candidatura al rosdoldo dell'anno e potrebbero iniziare a tossire al telefono ancor prima di alzare la cornetta.

## Agosto

### Alex

Un giorno Alex andò in montagna dove, camminando camminando, un bel momento incontrò un signore con la barba lunga e l'accento da svizzero [è sudtirolese, non svizzero! Come me, del resto... NdAlex]; questo signore disse di chiamarsi Reinhold, e il giorno dopo si lesse su tutti i giornali che un noto esploratore aveva incontrato lo yeti e gli aveva pure parlato...
I nati sotto il segno dell'agosto stiano particolarmente attenti perché sembra che il nuovo anno sia per loro particolarmente pericoloso. Il rischio di diventare grandi è altissimo e di conseguenza non potrete più giocare ai videogame...

## Settembre

### Duspa

Il bambino Duspa ha portato una ventata di saggezza in una redazione di imbruttiti. Peccato che invece che insaggire gli altri si sia imbruttito pure lui. Ogni tanto, però, qualche perla di consapevole esperienza riesce a sbrodolarla fuori dalla sua romana boccuccia, inutile dire che nessuno lo ascolta.
Poverino, in fondo al nostro cuore vogliamo tutti bene al caro Duspa, solo che lui a causa della sua arteriosclerosi fulminante ormai non ci riconosce più... ma noi ridiamo, e lui pensa di essere simpatico.
Chi è della Vergine alzi la zampetta, bravi, vedo che qualcuno c'è; ebbene, per voi cari lettori appartenenti a questo fantomatico segno, la natura non è stata molto generosa, il bello però deve ancora venire... abbiate solo un po' di pazienza.

## Ottobre

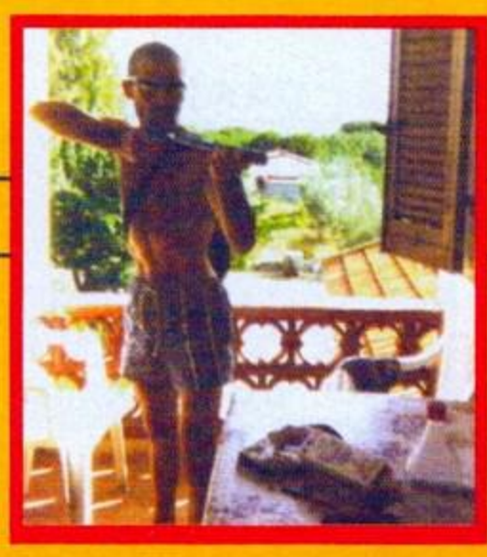
### Christian Antonini

Christian è l'esperto di strategia e tattica della redazione. Peccato che la sua abilità di movimento, immane sulla mappa, risulti sempre poco idonea una volta che lui cerca di riprodurla dal vivo, più che altro per il suo pessimo senso di orientamento. In compenso è l'unico individuo al mondo a poter vantare un invidiabile primato: pur avendo la patente da diversi mesi è salito un numero infimo di volte in macchina ma, per bilanciare questa sua lacuna, si è dilettato alla guida di un APC da 25 tonnellate... Per via della micidiale combinazione tra corazza e senso dell'orientamento nulla ci è dato sapere di tutto quello che si trovava nel raggio di tre chilometri. Ancora si cercano i corpi con i cani di peluche...
I bambini nati sotto il segno della Bilancia (è il mio segno NdDuspa) dovranno stare attenti a ciò che mangiano, dato che il rischio del vomito autoindotto è altissimo. Niente pappardelle con le noci, dunque e nemmeno i cannoli al moccolo.

## Novembre

### Alessandro Alziati

Sinceramente non ho mai visto questo personaggio, anzi, con buone probabilità nemmeno esiste; ci sono in realtà buone possibilità che sia Alex, che usa un altro nome per farsi pagare gli articoli. A parte gli scherzi, Alex è sicuramente così prepotente, che il caro Alziati esiste e scrive davvero solo che, per avere l'onore di partecipare alla rivista, i soldi li da comunque al peloso capo redattore. Non a caso uno dei suoi soprannomi è la Biliarda... il motivo di tale nome è però un mistero [basta guardarlo in faccia - pardon, in testa... NdAlex].
Per tutti gli scorpioni del pianeta, quest'anno le stelle non sono state in grado di darci alcuna notizia su di voi. Le cose sono due: o siete tutti morti, oppure le abbiamo consultate di giorno.



## Dicembre

### Jeo

Quello che si potrebbe dire su questa caricatura d'uomo non sarà mai troppo. Le banfe che è in grado di sparare sono avvicinabili solo dalle scuse del Mao per i ritardi di consegna e il suo aspetto bizzarro ricorda più un catarro che uno spotorno. In realtà il piccolo Jeo è un terrorista dell'IRA in vacanza in Italia. Il grande problema di Matteo è che spesso si ritrova aggrappato a una grossa cancellata e guardando la gente dall'altra parte, ridacchiando come un ossesso, commenta "Allora, come si sta là dentro?", senza rendersi conto che chi sta dentro è proprio lui...
Se siete nati a Natale vi chiamate Gesù Bambino.

Immagine: FILOCALìA (SENIGALLIA)

## GIOCHI Sony Playstation EUR./USA

| | | |
|---|---|---|
| Fifa '98 | L. | 109.000 |
| Madden '98 | L. | 109.000 |
| D.Nuken 3 D | L. | 99.000 |
| MDK | L. | 99.000 |
| Castelvania | L. | 99.000 |
| Test Drive 4 | L. | 99.000 |
| Ace Combact 2 | L. | 99.000 |
| Pandemonium 2 | L. | 99.000 |
| Crash Bandicat 2 | L. | 99.000 |
| Red Allert | L. | 99.000 |
| Z | L. | 99.000 |
| Lost World | L. | 99.000 |
| Odd World | L. | 99.000 |
| Parappa The Rapper | L. | 99.000 |
| Time Crisis + gun | TELEFONARE | |
| Tomb Raider 2 | L. | 99.000 |
| Hercules | L. | 99.000 |
| War Craft II | L. | 99.000 |
| Agent Amstrong | L. | 99.000 |
| Deathtrap Dungeon | L. | 99.000 |
| Fighting Force | L. | 99.000 |
| Tetris | L. | 99.000 |
| Final fantasy VII (EUR) | L. | 99.000 |
| Resident Evil D.C. (EUR) | L. | 99.000 |
| Actua Tennis | L. | 99.000 |
| Moto Racer | L. | 99.000 |
| One | L. | 99.000 |
| Grantour Racing '98 | L. | 99.000 |
| Actua Soccer 2 | L. | 99.000 |
| Kart Duel | L. | 99.000 |
| Nuclear Strike | L. | 99.000 |
| G - Police | L. | 99.000 |
| Toca Touring Car | L. | 99.000 |
| Apocalypse | L. | 99.000 |
| Rapid Racer | L. | 99.000 |

### OFFERTISSIME

| | | |
|---|---|---|
| Spider | L. | 50.000 |
| Speedster | L. | 50.000 |
| Legacy of Kain | L. | 50.000 |
| Jet Moto | L. | 50.000 |
| Dark Forces | L. | 50.000 |
| Perfect Weapon | L. | 50.000 |
| Fox Hunt (3 CD) | L. | 50.000 |
| Epidemic | L. | 50.000 |
| Iron &Blood | L. | 50.000 |
| Assalt Ring | L. | 50.000 |
| Hi Octane | L. | 50.000 |
| Hard Ball 5 | L. | 50.000 |
| Po' Ed | L. | 50.000 |

## GIOCHI NINTENDO 64 :

| | | |
|---|---|---|
| Lamborghini 64 | L. | 159.000 |
| D D King Racing | L. | 159.000 |
| Nagano Winter Olympic | L. | 159.000 |
| Virtual Hiryuno -Ken | L. | 159.000 |
| Aero Gauge | L. | 159.000 |
| Mission Impossible | L. | 159.000 |
| San Francisco Rush | L. | 159.000 |
| Duke Nuken 64 | L. | 159.000 |
| Aero Fighter assault | L. | 159.000 |
| Snobo Kids | L. | 159.000 |
| Chamaleon Twist | L. | 159.000 |
| Virtua Pro Wrestling 64 | L. | 159.000 |
| Yoshi's Story | L. | 159.000 |
| WCW VS NWO | L. | 159.000 |
| Dual Heroes | L. | 159.000 |
| W. Gretzky 98 | L. | 159.000 |
| Mk Mytologi | L. | 159.000 |
| Wild Choppers | L. | 159.000 |
| Ileague Eleven Beat | L. | 159.000 |

## GIOCHI Sega Saturn

| | | |
|---|---|---|
| V-Force (3CD+VHS) | L. | 139.000 |
| Street Fighter VS. X -Men+Ram | L. | 139.000 |
| Duke Nuken | L. | 129.000 |
| Featuring Virtua | L. | 129.000 |
| Dodon Pachi | L. | 129.000 |
| Cotton II | L. | 129.000 |
| Maho Gakuen Lunar | L. | 129.000 |
| Bomberman Fight | L. | 129.000 |
| Fightin Force | L. | 119.000 |
| Dead or Alive | L. | 119.000 |
| Sonic R | L. | 119.000 |
| Sega Tourning Car | L. | 119.000 |
| Shining Force 3 | L. | 119.000 |
| Tiger 2 Plus | L. | 119.000 |
| Panzer Dragon RPG | TELEFONARE | |
| Last Bronx | L. | 109.000 |
| Groove on Fight + RAM | L. | 99.000 |
| Waku Waku 7 + RAM | L. | 99.000 |
| Fighter's History + RAM | L. | 99.000 |
| Tunder Force V | TELEFONARE | |
| Willy Wombat | L. | 99.000 |
| World Evolution Soccer | L. | 99.000 |
| Shienryu | L. | 99.000 |
| Tokimeny Drama Series | L. | 99.000 |
| Dai Suku | L. | 99.000 |
| Strong Style | L. | 99.000 |
| Salamander | L. | 99.000 |
| Sonic Jam | L. | 89.000 |
| Grandia | TELEFONARE | |

## OFFERTISSIME Sega Saturn

| | | |
|---|---|---|
| Zero You Champ Dozzy J | L. | 50.000 |
| Cube Battle | L. | 50.000 |
| Drift King 97 | L. | 50.000 |
| Henry Explorers | L. | 50.000 |
| Die Hard Trilogy | L. | 50.000 |
| Stakes Winner G1 | L. | 50.000 |
| Riglordsaga 2 | L. | 50.000 |
| Batman Forever | L. | 50.000 |
| Virtual On | L. | 50.000 |
| Virtual Cop 2 | L. | 50.000 |
| Gebockers | L. | 50.000 |
| Robo pit | L. | 50.000 |
| College Slam | L. | 50.000 |
| Last Gladiators | L. | 50.000 |
| Quantum Gate 1 | L. | 50.000 |
| Hyper Reverthion | L. | 50.000 |
| Chase H.Q. | L. | 50.000 |

## GIOCHI Sony Playstation Jap

| | | |
|---|---|---|
| Bloody Roar | L. | 139.000 |
| Megamen Neo | L. | 139.000 |
| Bio Hazard II | L. | 139.000 |
| Tales of Destiny | L. | 139.000 |
| Door to Phantomile | L. | 139.000 |
| Blue Sabre Knights | L. | 129.000 |
| The Granstream Saga | L. | 129.000 |
| Master Fighter | L. | 129.000 |
| Street Fighter Ex Plus | L. | 129.000 |
| Marvel super Heroes | L. | 129.000 |
| Final Fantasy VII | L. | 129.000 |
| Einhander | L. | 129.000 |
| Panter Bandit | L. | 129.000 |
| Dragon Ball GT | L. | 109.000 |
| Metal Slug | L. | 109.000 |
| Gran Turismo | TELEFONARE | |
| Senna Kart Duel II | TELEFONARE | |
| J Adv.Rock Man (3CD) | TELEFONARE | |
| Z Gundam | TELEFONARE | |
| Bomberman World | TELEFONARE | |
| Winter Sport Nagano | TELEFONARE | |

### OFFERTISSIME

| | | |
|---|---|---|
| Ray Tracer | L. | 50.000 |
| Star Gladietor | L. | 50.000 |
| Tobal N. 1 | L. | 50.000 |
| Over Blood | L. | 50.000 |
| Expert | L. | 50.000 |
| Extreme Power | L. | 50.000 |
| Shatcher | L. | 50.000 |
| Metal Jacket | L. | 50.000 |
| Exector | L. | 50.000 |
| Night Striker | L. | 50.000 |
| Dark Seed | L. | 50.000 |
| Wizardry VII | L. | 50.000 |

## ACCESSORI

| | | |
|---|---|---|
| **VOLANTE FORMULA ZERO (PSX-SS-N64)** | **L.** | **150.000** |
| Arcade Shark Stik N64 | L. | 108.000 |
| Fighting Stik SS | L. | 99.000 |
| Pal Converter | L. | 90.000 |
| **ADATTATORE UNIVERSALE N 64** | **L.** | **45.000** |
| Grip Controller PSX | L. | 65.000 |
| Joy Pad N 64 | L. | 65.000 |
| Memory Pak N 64 | L. | 50.000 |
| Multi Game SS | L. | 50.000 |
| Ascii Pad PSX | L. | 45.000 |
| Sakkara DX PSX | L. | 40.000 |
| Joy Pad DX SS | L. | 39.000 |
| RGB Scart PSX | L. | 38.000 |
| RGB Scart N 64 | L. | 38.000 |
| AV Cable Gold N 64 | L. | 38.000 |
| Scart RGB N64 PAL | L. | 30.000 |
| SVHS N64 PAL | L. | 30.000 |
| Joy Pad Analogico PJX | TELEFONARE | |

## CONSOLE

| | | |
|---|---|---|
| Sony Playstation Value Park Universale | L. | 450.000 |
| Sony Playstation Universale | L. | 400.000 |
| Sega Saturn Jap + 2 giochi | L. | 400.000 |
| Nintendo 64 Jap + USA | L. | 389.000 |
| Sony Playstation Value Park | L. | 349.000 |
| Sony Playstation PAL | L. | 299.000 |

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

## OFFERTISSIME 64

| | | |
|---|---|---|
| Mace the Dark Age | L. | 119.000 |
| Golden Eye | L. | 119.000 |
| Goemon | L. | 119.000 |
| Clay Fighter | L. | 119.000 |
| Bomberman 64 | L. | 99.000 |
| Blast Dozer | L. | 99.000 |
| Doreamon | L. | 99.000 |
| Hexen | L. | 99.000 |
| Trouble Maker | L. | 99.000 |
| Fifa 64 | L. | 99.000 |
| Mario 64 | L. | 99.000 |

## MODEL KITS

| | | |
|---|---|---|
| Gundam XXX G-00450 | L. | 89.000 |
| Gundam MSZ 006 | L. | 49.000 |
| Zaku II MS 06R 1 | L. | 49.000 |
| Zaku II MS 06S | L. | 49.000 |
| Gundam NRX 0015 | L. | 40.000 |
| Patrol Labor XO | L. | 40.000 |
| Patrol Labor 7B-2B | L. | 40.000 |
| Patrol Labor AV 98 | L. | 40.000 |
| Tekkaman Blastor | L. | 40.000 |
| Gundam GX 9900 DV | L. | 34.000 |
| Gundam GX 9900 | L. | 34.000 |
| Gundam GT 9600 | L. | 34.000 |
| Daughtress DT 6800 | L. | 34.000 |

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTA

**ORARIO**

**mattino**
**9,30 - 12,30**

**pomeriggio**
**15,30 - 19,30**

NEO GEO
KING OF FIGHTER 97 ..
disponibile

# GO GO GAMES

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA:
STATI UNITI
HONG KONG

**GO GO GAMES**
**P.le della Libertà, 5 • 60019 SENIGALLIA (AN)**
**TEL. e FAX 071/65188**

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

# BIT WORLD

## VENDITA PER CORRISPONDENZA


**BIT WORLD DI LAI ROBERTO**
**VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL/FAX039/2720499**

**TEL.039/2720499**
**039/747171**


## IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

### NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.389.000
AERO FIGHT ASSAULTL.139.000
BLAST CORPS L.79.000
BANJO KAZOOJE TEL
BOMBERMAN TEL
CHAMELEON TWIST TEL
CLAYFIGHTER L.149.000
DOOM TEL
FIFA 98 TEL
F-ZERO 64 TEL
DD KONG RACING TEL
DUAL HEROS L.139.000
DUKE NUKEM 3D TEL
F1 POLE POSITION L.119.000
GO GO TROUBLE MAKER L.109.000
GOLDEN EYE 007 L.139.000
GRETSKY HOCKEY 98 TEL
HUDSON SOCCER TEL
J.L. LIVE 64 L.115.000
YOSSI ISLAND TEL
KING OF PROBASEBALL L.115.000
IMPOSSIBLE MISSION TEL
INT. S.S.SOCCERUSAL.139.000
LAMBORGHINI TEL
MACE THE DARK AGE TEL
MARIO KART 64 USA L.149.000
MARIO 64 USA L.149.000
MISCHIEF MAKER
MORTAL KOMBAT TRILOGY
MULTIRAC,CHAMP.L.139.000
KILLER INSTINCT GOLD US
PILOT WINGS L.75.000
S.ROBOT FIGHTING TEL
SAN FRANCISCO RUSH TEL
SIM CITY 2000 TEL
SNOBO KIDS L.139.000
STAR FOX 64+R.PACK L.139.000
STAR WARS L.99.000
ST. ANDREW GOLF L.129.000
TOP GEAR RALLY TEL
TUROK L.109.000
ZELDA TEL
VIRTUAL PROWRESTING BATTLE
VIRTUA HIRYUKO NOKEN TEL
WILD CHOPPER TEL
WINTER SPORT NAGANO TEL
WONDERPROJ.J+M.CARD L.59.000
ADATTATORE USA/JAP/EURO TEL
JOYPAD NINTENDO L.49.000
MEMORY CARD L.27.000
MEMORY CARD 1M L.35.000
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.29.000
VOLANTE+PEDALIERA L.139.000

### MEGADRIVE

ARCADE CLASSIC L.49.000
BOXE LEG.OF THE RINGL.39.000
DYNAMITE HEADDY L.49.000
DRAGON BALL Z L.49.000
ETERNAL CAHMPION L.49.000
FIFA 97 L.49.000
GARGOYLES L.69.000
LIGHT CRUSADER L.39.00
NBA HANGTIME L.49.000
NBA LIVE 97 L.55.000
PAC PANIC L.39.000
PINOCCHIO L.69.000
PRIMAL RAGE L.49.000
PSYCO PINBALL L.59.000
SKELETON KREW L.49.000
SOLEIL L.49.000
SONIC & KNUCKLE L.49.000
SONIC3D L.79.000
SPOTGOESTOHOLLYWOODL.59.00
STORY OF THOR L.49.000
TOUGHMANCONTEST L.39.000
VIRTUA RACING L.49.000
VIRTUA FIGHTER 2 L.59.000
ZERO TOLERANCE L.49.000
DYNAMITE DUKE L.25.000
X-MEN 2 L.59.000
S.KEY L.29.000

### PLAYSTATION

PLAYSTATION UNIVERSALE L3... 9.000
GIOCHI USA/JAP
ACE COMBAT 2 JAP L.139.000
ARMORED CORE L.119.000
BIO HAZARD DIREC. CUTS -T.
BOMBERMAN WORLD TEL
BODY HAZARD L.99.000
BUSHIDO BLADE L.125.000
CART WORLD SRIES L.89.000
CYBERBOTS L.139.000
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CRITICAL BLOW TEL
DRACULA X TEL
DAKAR 97 L.89.000
DRAGON BALL F.BOAT L.129
DRAGON BALLZLEG.L.99.000
DRAGON BALL Z 1 L.89.000
EINHANDER TEL
F1 97 EURO TEL
FINAL FANTASY TACTICS TEL
FRONT MISSIONALTERNATIVE
GHOST IN THE SHELL L.129.000
GRAND TOUR RACINGL.115.000
GRAN TURISMO TEL
GUNBALLET L.95.000
GUNBIKE TEL
GUNDAM 0079 THE WAR... TEL
GUNDAM THE BATTLE MAST.
GUNDAM PERFECT 1 YEAR
HOKUTO NO KEN L.139.000
INDY 500 TEL
LOST WORLD L.89.000
KING OF FIGHTERS 96L.129.000
MACROSS MISSION TEL
NAMCO MUSEUM 2 L79.000
MARVEL S.HEROS L.115.000
METAL SLUG TEL
MINI 4WD TEL
MORTAL KOMB. MYTHOLOG.
MOTOR TOON GP 2 L.79.000
NEW S.ROBOT WAR 5 TEL
OVER BLOOD 2 TEL
PUYOPUYOTHEULTIM.L.135.00
PUYO PUYO SUN TEL
PUZZLE BOBBLE 3 TEL
PUZZLEFIGHTER2EUROL.79.00
RAYSTORM L.119.000
RANMA 1/2 L.139.000
REAL BATTLE RPG TEL
ROCKMAN DASH TEL.
SAILOR MOON L.129.000
SIDEWINDER 2 TEL
S. ROBOTWARSHOOTINGTEL
STREET FIGHTER EX PLUS
STREET FIGHTER COLLECT.
TENCHU TEL
TIME CRIS IS+ GUN TEL
TOBAL 2 L.139.000
TOMB RAIDER 2 EURO TEL
TOSHINDEN CARD QUEST TEL
TOTAL NBA 97 EURO L.79.000
SENNA KART DUEL 2 TEL
SOUL EDGE L.119.000
VIRTUAL HOKUTO NO KEN
ZERO DIVIDE 2 L.119.000
Z-GUNDAM TEL
XENOGEAR TEL

**GIOCHI USATI L.29/39**

**ACCESSORI**

PLAYSTATION MAGAZINE L.35
JOYPAD PSX L.29.900
MEMORY CARD 15B L.39.000
MEMORY CARD 120 B L.69.000
CAVO LINK L.35.000
PAD ANALOGICO L.69.000
PAD ANALOG.VIBR. L.99.000
PISTOLA NAMCO L.99.000

**FINE SCORTA:**

BURNING ROAD USA L.39.000
CYBERSPEEDWAY USA L.29.000
PO'ED USA L.29.000
EXECTOR JAP L.29.000
HYPER F.M.TENNIS L.35.000
AGILE WARRIOR L.29.000

### GIOCHI SATURN

SATURN USA+ 4 GIOCHI L.419.000
ATLANTIS TEL
BOMBERMAN L.79.000
BLAM MACHINEHEAD L.39.900
BUG L.39.900
BUG 2 L.69.000
BUST A MOVE 2 L.69.00
CYBERBOT FULL MET. TEL
COCKWORK KNIGHT 2 L.55.000
DARIUS 2 L.59.000
DARK SAVIOR L.39.900
DEAD OR ALIVE TEL
DISCWORLD L.69.000
DISCWORLD II L.99.000
DIE HARD ARCADE L.79.000
DIE HARD TRILOGY L.69.000
DECATHLETE L.59.000
DRAGON BALL Z LEG. TEL
DRAGON FORCE USA L.109.000
EARTHWORM JIM 2 L.59.000
EVANGELION 2 L.79.000
FIGHTING VIPERS L.29.000
FIFA 96 L.39.000
FIFA 97 L.69.000
FIFA 98 TEL
FORMULAKARTS TEL.
GUARDIAN HEROS L.45.000
GUN GRIFFON L.55.000
HEXEN L.49.000
IMPACT RACING L.39.900
J.LEAGUESOCCERKONAMI
KING OFFIGHTER 95EUROL.99.000
KING OF FIGHTERS 96 L.89.000
LAST BRONX L.89.000
LOST VIKING 2 L.59.000
LUPIN THE 3RD TEL
MACROSS L.109.000
MANX TT L.79.000
METAL SLUG TEL
MORTAL KOMBAT TRILOGY
MR BONE'S L.59.000
NASCAR 98 TEL
NBA LIVE 97 L.55.000
NBA LIVE 98 TEL
NIGHT'S L.43.000
NIGHT'S+PAD ANALOG.L.79.000
NHL 97 L.49.000
NFLQUARTERBACKCLUBL.49.000
PANZER DRAGON 2 L.79.000
PUZZLE BOBBLE 3 L.109.000
RAYMAN L.59.000
REAL BOUT SPECIAL TEL
ROAD RUSH L.49.000
ROCKMAN X 4 TEL
S.ROBOT WAR TAISEN
SEGA RALLY L.49.000
SOVIET STRYKE L.59.000
STORY OF THOR 2 L.59.000
STREET FIGHTER COLL. TEL
THUNDER FORCE V TEL
TILT L.49.000
TOMB RAIDER L.69.000
VAMPIRE HUNTER L.55.000
VIRTUA COP 2+PIST. L.89.000
VIRTUAL ON L.59.000
VIRTUA RACING L.39.900
WIPEOUT 2097 TEL
WORLD WIDESOCCER97L.69.000
WORMS L.49.000
WWF WRESTLEMANIA L.59.000
JOYPAD L.39.000
JOYPAD SEGA L.49.000
JOYPAD INFRAROSSI L.69.900
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
VIRTUAL STICK L.79.000
TWEEN STICK L.69.000
MEMORY CARD 8M L.65.000
ACTION REPLY L.69.000
ADATTAT. USA/JAP/EUR L. 45
SCATOLETTA PALANTENNAL.49
RIVISTA SATURN FAN L.35.000
MODIFICA USA/JAP/EURO L.70.000
RAM CARD L.59.000
CAVO S-VHS L.29.000

### GIOCHI SATURN

3D LEMINGS L.49.000
ALIEN TRILOGY L.69.000
AMOK L.59.000
ANARCHY IN THE NIPPON TEL
ANDRETTI RACING L.59.000
ALBERT ODISSEY TEL.
BAKU BAKU L.59.000
BOBBLE SYNPHONY TEL
DECATHLETE 2 TEL
DRAGON HEART L.59.000
COTTON 2 TEL
CRIMEWAVE L.39.900
CROC TEL
"D" L.39.900
DESTRUCTION DERBY 2 TEL
DRIFT KING 97 (AUTO) L.69.000
F1 GP 97 TEL
BIO HAZARD L.99.000
BRAIN DEAD 13 L.59.000
DRAGON'S LAIR 2 TEL
DUKE & NUKEM 3D TEL
FALCOM CLASSIC TEL
FIGHTING FORCE TEL
FIGHTER'SMEGAMIXL.79.000
ENEMY ZERO USA TEL
GUNDAMS.STORY2L.49.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.75.000
GOLDEN AXE DUELL.39.900
GRANDIA TEL
KING OFFIGHTER 95 L.59.000
LAYER SECTION L.39.900
LAYER SECTION 2 TEL
LOST WORLD TEL.
LUNAR SYLVERSTAR STORY T.
NBA ACTION L.39.900
PANZER DRAGON L.39.900
MARVEL SUPER HEROS TEL
OFF WORLD INTERCEPTORTEL
PANZER DRAGON 3 TEL
PGA T. GOLF 97 L.49.000
PINBALL GRAFFITYL.59.000
PRINCESS CROWN TEL
PUYO PUYO 3 L.89.000
QUAKE TEL
ROMANCE OF 3 KINGDOM4 L.39
SAMURAI SHOWDOWN RPG L.79
SAMURAI SHOWDOWN 4 TEL
SEGA AGES II TEL
SILUETTE MIRAGE TEL
SCORCHER L.69.000
SCUD L.39.900
SEA BASS FISHING L.69.000
SHINING THE HOLYARC
SHINING FORCE 3 TEL.
SHINOBI EX L.49.000
SENTIMENTAL GRAFFITI TEL
SONIC 3D BLAST L.85.000
SONIC JAM L.79.000
SONIC R TEL
SPACE HULK L.39.900
SKY TARGET L.79.000
STEP SLOP SLIDER TEL
THUNDER STRYKE II L.49.900
THEME PARK L.49.000
VIRTUA RACING L.59.000
VMX RACING(MOTOCROSS)TEL

VIRTUA FIGHTER2+VIR-TUA COP+DAYTONA USA L.79.000

VIRTUAFIGHTERKIDSL.39.90
WORLD WIDESOCCER98
TOP SKATER TEL
SEGA TOURING CAR TEL
VIRTUA FIGHTERREMIXL.39.000
SEGA VIRTUA WRESTLING TEL
X-MEN VS STREET FIGHTER
VIRTUA WRESTLING TEL.

ACTION REPLY4 FUNZIONI: RAM CARD/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD L.59.000

### NEO GEOCD

NEO GEO CD Z L.590.000
AERO FIGHTER 2 L.29.000
ART OF FIGHTING 2 L.29.000
BLUES JOURNEY L.29.000
FATAL FURY SPEC. L.29.000
FOOTBALL FRENZY L.29.000
KARNOV'S REVEN. L.29.000
KING OF FIGHTERS 94 L.29.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
REAL BOUT SPECIAL TE
SAMURAI SHOWDONW 4 TEL
SENGOKU L.99.000
SENGOKU 2 L.99.000
STAKES WINNER L.59.000
TOP HUNTER L.35.000
JOYPAD L.59.000

### SUPERNINTENDO

BATMAN FOREVER L.69.000
DEATH & RET. OF SUPERMANL.69
DRAGON BALL Z 3 L.89.000
FINAL FIGHT 3 L.69.000
CLAYFIGHTER 2 L.59.000
MARVEL S.HEROS L.69.000
MORTAL KOMBAT 2 L.69.000
RANMA 1/2 3 L.89.000

*SPORTIVI*

ZICO SOCCER L.29.000

*PLATFORM/AZIONE*

MEGAMEN 7 L.69.000
S.METROID L.39.000

*RPG/SPARATUTTO/AZION*

DESERT FIGHTER L.39.000
PRINCE OF PERSIA 2 L.99.000
STAR FOX JAP L.49.000
WILD GUNS L.59.000
ZELDA L.69.000

### GAME GEAR

COLUMS L.29.000
LION KING L.39.000
PUZZLE BOBBLE L.39.000
TAZMANIA L.29.000
CHUCK ROCK L.29.000
SONIC 2 L.29.000
THE TERMINATOR L.29.000
S.MOTOCROSS 32 X L.49.000
BARI ARM MEGACD L.39.000
PRINCE OF PERSIA MEGACD L.29
ANNETTE AGAIN MEGACD L.29

### CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALLZL.34.000
SERIE SAILOR MOON L.34000
SERIE RANMA 1/2 L.34.000
SERIE GUNDAM L.34.000
SERIE MACROS L.34.000
SERIE CITY HUNTER L.34.000
SERIE ORANGE ROAD L.34.000
SERIE MAISON IKKOKU L.34.000
SERIE URUSEI YATSURAL.34.000
SERIE FINAL FANTASY L.34.000
SERIEGHOSTINTHESHELLL.34.0
SERIE LAMU L.34.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.34.00

**CD MUSICALI DI HOKUTO NO KEN L.55.000**

# CONSOLIAMOCI

Xenia Edizioni
ConsoleMania
Consoliamoci
Casella Postale 853
20101 Milano

**Ricordo, per i soliti disinformati, l'indirizzo di questa bella rubrica, che vi permetterà di vedere pubblicati i vostri annunci economici. Il tutto deve essere scritto in modo chiaro e comprensibile ed accompagnato da una fotocopia di un qualsiasi documento di identità; indirizzate quindi il tutto all'indirizzo a fianco**

**Dave**

Compro giochi di ruolo per Super Nintendo, eccezione fatta per i seguenti titoli, che già possiedo: Breath of Fire I e 2, Secret of Mana, Secret of Evermore, Illusion of Time, Equinox. Per informazioni telefonare, ore serali, allo 0865/26800 e chiedere di Luca.

Vendo/scambio CD per Saturn: Tomb Raider, Victory Goal, Astal, Rally, Daytona, Wipeout, Guardian Heroes, Fighting Vipers, Fifa '96, FIFA '97. Per PSX: Winning Eleven, Toshinden 2, War Hawk, DD, Skeleton Warrior, Discworld, Tunnel By, RRR, Darkstalkers, Adidas Power Soccer, WWF, F1, Blast Chamber. Per Nintendo 64: Star Wars, FIFA 64, Blast Dozer, Killer Instinct. Telefonare, ore pasti, allo 0187/494145 e chiedere di Alex.

Vendo Sega Mega Drive completo di cavi, un joypad a tre tasti, un joypad a sei tasti e le seguenti cartucce: FIFA Soccer '96, NBA Live '96, Topolino Mania. Il tutto a L. 200.000. Telefonare allo 0823/451448 e chiedere di Lello.

Vendo Sony Playstation versione PAL completa di due joypad, una memory card e i seguenti titoli: ISS Pro, 4-4-2 Soccer, FIFA '97, X2, Alien Trilogy, Broken Sword, Rise 2, Ridge Racer Revolution, Actua Soccer, FIFA '96, Twisted Metal; in più alcuni CD di demo. Il tutto a L. 700.000 trattabili. Telefonare allo 080/5370359 e chiedere di Massimo.

Vendo per Sony Playstation molti giochi in ottime condizioni, in versione USA o giapponese, tra cui: Metal Slug (JAP), Gun Bullet (JAP), Street Fighter 2 Collection (JAP), Final Fantasy VII (USA), Oddworld (USA), Bio Hazard Director's Cut (JAP), Marvel Super Heroes (JAP), Rockman X4 (JAP), Dragon Ball Final Bout (JAP), Tobal 2 (JAP) e altri, con prezzo che varia dalle L. 50.000 alle 120.000. Telefonare allo 041/484300 e chiedere di Nicola. Annuncio valido per tutta L'Italia.

Vendo Sega Mega Drive completo di cavo scart, due joypad e due giochi a scelta tra: World of Illusion, Moonwalker, Bart Simpson's Nightmare, Super Monaco GP, Sonic, Sonic 2, Splatterhouse, Terminator 2, Streets of Rage. Il tutto a L. 150.000. Rivolgersi a: Salvatore Orlando - via Garibaldi 192 - 90027 Petralia Sottana (PA) - tel. 0921/641121 (ore lavoro) oppure 0921/680141 (ore pasti).

Vendo Mortal Kombat II per Sega Mega Drive e Ninja Combat per SNK Neo Geo CD. Cerco inoltre Yu Yu Hakusho Giden per Mega Drive e acquisto giochi per Neo Geo CD. Telefonare allo 0574/541434 e chiedere di Simone.

Vendo Super NES americano completo di cavo Scart, due joypad e quattro titoli a L. 150.000. Telefonare allo 051/826765 e chiedere di Delis.

Vendo Sony Playstation (versione PAL) completo di un joypad originale e un joypad professionale e i seguenti titoli: Tekken 2, Mortal Kombat 3, Loaded, Wipeout, X2, Destruction Derby, in più dieci demo e la Memory Card, il tutto a L. 550.000. Vendo inoltre Sega Mega Drive con presa Scart, un joypad a sei pulsanti e autofire e dieci cartucce. Il tutto a L. 220.000. Telefonare allo 0981/22731 e chiedere di Carmelo.

Vendo Sega Saturn completo di cavo scart, Virtua Fighter 2 e Sega Rally Championship a L. 390.000, con spese di spedizione a mio carico e solo in blocco. Massima serietà richiesta. Telefonare allo 0835/333273 nei giorni festivi oppure allo 0338/5348896 dalle 14:00 alle 16:00.

Vendo Super Nintendo 64 completo di un joypad, un memory pad con due cartucce RAM programmabili e le seguenti cartucce: Super Mario World, Caveman Ninja, F1 World Championship Edition, The Addams Family. Il tutto a L. 200.000. Telefonare allo 0931/944032 e chiedere di Marco.

Vendo Nintendo 64 con due joypad a L. 200.000; vendo anche Sega Mega Drive con sette giochi a L. 250.000; vendo infine Game Boy con trasformatore e quindici giochi tra cui: Street Fighter II, NBA Jam, World Heroes 2, WWF ed altri ancora a L. 200.000 trattabili. Telefonare, ore serali, allo 02/6194097 e chiedere di Davide.

Scambio Sony Playstation europea, completa di un joypad, una memory card, due cd demo e Resident Evil e International Superstar Soccer Pro, il tutto in ottime condizioni, con un Nintendo 64 e un gioco, preso possibilmente dai seguenti: Super Mario 64, Pilotwings 64, Wave Race 64, Turok. Telefonare, ore pasti (sabato e domenica esclusi), allo 0342/380802 e chiedere di Giulio o Alessandro.

Vendo console Sega Saturn completo di un joypad, cavi vari, volante Arcade Racer, cartuccia Pro Action Replay e i seguenti titoli: Sega Rally, Gundam Side Story 3. Il tutto a L. 450.000. Telefonare, ore pasti, allo 0444/673250 e chiedere di Francesco. Annuncio valido solo per la zona di Vicenza.

Vendo per Sony Playstation i seguenti titoli, tutti originali e in ottime condizioni: Mechwarrior 2 a L. 58.000, Bust a Move II a L. 45.000, Bubble Bobble Pack a L. 38.000, Theme Park a L. 38.000, Spider a L. 58.000, A-Train a L. 68.000 (con memory card in omaggio), Air Combat a L. 38.000. Sono anche disposto a cedere tutto in blocco a L. 338.000 (con in omaggio una borsa da trasporto per Playstation). Telefonare, ore serali, allo 041/995341 e chiedere di Alberto.

Vendo Sega Mega Drive, un joypad, imballi originali, cavetto RF e tre cartucce (John Madden Football '93, NBA Jam T.E., The Lion King), il tutto a L. 150.000 trattabili. Telefonare ore pasti allo 011/9085129 e chiedere di Giorgio.

Vendo giochi per Saturn, Nintendo 64 e Playstation. Per Saturn: Quantum Gate, Virtua Cop, Daytona, Bust a Move 2, Sega Rally, Euro '96, FIFA '96. Per PSX: Rayman (JAP), Toshinden 2 (JAP), FIFA '97, Twisted Metal, Theme Park, Discworld, Broken Sword, Reloaded. Per Nintendo 64: Star Wars, Wave Race, Turok, Super Mario 64, Doom 64, F1, Mario Kart 64, International Superstar Soccer 64. Telefonare allo 0347/2516783 e chiedere di Francesca.

Cerco disperatamente i seguenti titoli per 3DO (qualsiasi versione): Star Trek - The Next Generation, Princess Maker 2, Autobahn Tokio, Blue Forest Story, Game Guru, Goal Field Hunter, Lucienne's Quest ed altri. Telefonare ore pasti allo 0184/507902 e chiedere di Michele.

Scambio Neo Geo CD versione giapponese, un joypad, un joystick, cavo scart e 26 giochi, tra cui Real Bout Special e Samurai Spirit 4 con Sony Playstation giapponese o americana, un joypad e almeno sei titoli. Telefonare allo 0131/347106 e chiedere di Marco.

Vendo Nintendo 64 (PAL), un joypad, trasformatore, cavi vari, cavo scart e la cartuccia Super Mario 64. Il tutto è ancora in garanzia (un mese di vita) e completo di imballi originali a L. 350.000 trattabili. Telefonare, ore serali, allo 0424/581731 e chiedere di Davide.

Vendo i seguenti titoli per Sega Saturn: Daytona USA (JAP) a L. 30.000, Virtua Fighter (JAP) a L. 25.000, Vampire Hunter (JAP) a L. 35.000, Guardian Heroes (JAP) a L. 45.000, Virtua Fighter II (PAL) a L. 40.000, Virtua Cop + pistola a L. 80.000, FIFA '96 (USA) a L. 30.000, NHL Allstars Hockey (USA) a L. 30.000. Vendo inoltre adattatore universale a L. 30.000. Sono disposto anche a vendere tutto in blocco a L. 310.000. Telefonare, ore pasti, allo 0584/942235 e chiedere di Paolo.

Vendo/scambio videogiochi per Nintendo 64 in versione PAL, tra cui Star Wars e Turok. Telefonare allo 0881/633498 e chiedere di Sergio. Annuncio valido per Foggia e provincia; astenersi ragazzini seccatori e petulanti (non avrei davvero saputo dire di meglio... NdD).

Vendo console Nintendo 64 PAL, nuovissima (tre mesi di vita) con i seguenti titoli: Turok, ISS 64, Super Mario 64, Wave Race, Star Wars, Killer Instinct Gold, Pilotwings, tutto in perfette condizioni a solo L. 600.000. In più regalo copia doppia di Wave Race e una memory card per N64. Telefonare, ore pasti, allo 0371/761376 e chiedere di Artur.

Vendo i seguenti titoli per Super Nintendo PAL: Turtles IV a L. 35.000, F-Zero a L. 35.000, Killer Instinct a L. 45.000, Super R-Type a L. 35.000, Mortal Kombat II a L. 45.000, NBA Jam a L. 50.000, Super Mario World a L. 30.000, Krusty's Super Fun House a L. 35.000, Super Nintendo Scope a L. 35.000, oppure tutto in blocco a L. 300.000. Telefonare allo 0331/833279 e chiedere di Marco.

Vendo volante e pedaliera analogici Mad Catz per Sony Playstation a L. 100.000. Telefonare allo 0523/559448 e chiedere di Filippo. Annuncio valido solo per la provincia di Piacenza e zone limitrofe.

Vendo i seguenti titoli per Sega Saturn: Euro England '96 (USA) a L. 45.000, Olympic Soccer a L. 45.000, Daytona USA (PAL) a L. 30.000, Virtua Cop (PAL) a L. 30.000, oppure tutto in blocco a L. 125.000. Sono anche disposto a scambiarli con altri titoli. Telefonare, ore serali, allo 0376/438605 e chiedere di Moris.

Vendo/scambio per Sony Playstation PAL i seguenti titoli (in vendita a L. 40.000 cadauno): Jet Rider, Speedster, Street Racer, Spot, Adidas Power Soccer, Exhumed, View Point, Sampras Tennis, Tekken, Krazy Ivan, Bubsy 3D, Fade to Black, Tilt, Namco Museum I, Soviet Strike, Theme Park, Motor Toon 2. Telefonare, ore pomeridiane, allo 049/8096960 e chiedere di Emilio.

Vendo Sega Saturn (PAL), cavo scart ed alimentatore, cd demo, due joypad, adattatore universale e Fighter Megamix (JAP), il tutto a L. 300.000. Telefonare allo 080/6970309 e chiedere di Luigi.

# CONTROL YOUR CONSOLE

*Cari i miei lettori, bentornati alla sezione dei gaboloni totali... Come avrete potuto certamente notare, in questi ultimi mesi mi sono poco avvalso del vostro aiuto, sostanzialmente perché mi ero stufato di pubblicare il solito trucco per Alex Kidd In Miracle World per il Master System... Con questo non voglio certo escludervi dalla rubrica, vi invito solo a spedire trucchi un po' meno datati... L'indirizzo di CYC è sempre il solito, ovvero:*
*Xenia Edizioni - Console Mania*
*Control Your Console - "nome della console su cui avete scoperto il gabolone"*
*Casella Postale 853*
*20101 Milano*

*E Buon Natale!*

*Il simpatico (solo per me) Dave*

## PSX BUSTERS

**LOADED**
Mantenete premuti L1 e L2 per dieci secondi dopo aver inserito la pausa, quindi inserite una delle seguenti combinazioni:
Power-up delle armi: destra, basso, destra, e triangolo.
Vite extra: sinistra, basso, destra, triangolo, quadrato, croce, e cerchio.
Smart bomb extra: r1, r2, croce, triangolo, quadrato, cerchio, r1, r2, cerchio, cerchio, e quadrato.
Salta al prossimo livello: croce, r1, triangolo, r1, quadrato, cerchio, r2, r2, croce, quadrato, triangolo, e croce

**MOBILE SUIT GUNDAM**
Vi piacerebbe poter selezionare il livello di partenza? Bene, allora sappiate che è sufficiente premere contemporaneamente L2, R1, select, sinistra durante l'animazione prima della schermata dei titoli, quindi, tenendoli sempre premuti, start per due volte per rendere questo sogno realtà.

**PORSCHE CHALLENGE**
Ecco a voi un trucco davvero molto simpatico: recatevi nella schermata principale e premete in successione quadrato, cerchio, quadrato; così facendo attiverete un utilissimo menu segreto e sarete in grado di far saltare (!) la vostra vettura. Buon divertimento!

**COLONY WARS**
Seguono, tutte per voi, alcune password davvero speciali... Assaporiamole tutti con gusto:
All*cheats*off: disabilita tutti i trucchi.
Tranquillex: Una grossa pistolona che fa tanto male si aggiungerà al vostro armamentario...
Memo*X33RTY: Armi illimitate.
Commander*Jeffer: selezione del livello di partenza.
Hestas*Retort: energia infinita.

**RAGE RACER**
I soldi non saranno più un problema dopo che avrete messo in atto il trucco qui sotto riportato... Ma procediamo con ordine:
completate il gioco nella modalità normal GP (classi 1-5) senza partecipare all'extra GP.
Salvate il gioco in una memory card utilizzando l'apposita opzione di load/save.
3) Ritornate nella modalità normal GP; dovreste a questo punto essere in grado di selezionare esclusivamente la vettura indicata con la parola "gnade".
Incominciate una nuova corsa.
Durante il conto alla rovescia alla partenza mettete il gioco in pausa e ritiratevi.
6) Incominciate una nuova partita, sempre in modalità normal GP e selezionate la classe 1: avrete a questo punto denaro infinito!
NB: per fare lo stesso nella modalità extra GP ripetete i passi sopra elencati anche in questa modalità

**RED ALERT SOVIET DISC**
Le missioni sovietiche sono troppo dure per voi? Bene, credo proprio che gradirete i seguenti codici, che vi permetteranno di accedere a tutte le missioni in questione...
1) 17DUXFJ6C
2) VMBWOQ284
3) XN37MCCSO
4) LH(zero)6FZZQL
5) BUVV20LFF
6) AVYQ10YA8
7) LZRJTMQAN
8) YQX4C9GFH
9) 1QESO8LE0
10) RKP0UOXJA
11) CDLKYL7Q4
12) 8T5GGDK25
X5CDE0KN8

**MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES**
Gradireste forse ritrovarvi l'inventario pieno di urne di vitalità? Bene, tutto quello che dovrete fare è inserire la parola NXCVSZ nell'apposita schermata delle password. Per teletrasportarvi all'istante nello schermo della fortezza, inserite invece la parola ZCHRRY; quest'ultima vi donerà anche 20.000 punti di esperienza. Per avere a disposizione ben 1.000 vite, inserite, sempre nella schermata delle password, GTTBHR. Seguono infine i consueti codici per accedere ai vari livelli di gioco:
Wind: THWMSB.
Earth: CNSZDG.
Water: ZVRKDM.
Fire: JYPPHD.
Prison: RGTKCS.
Bridge: QFTLWN.
Fortress: XJKNZT.

**K1: THE ARENA FIGHTERS**
Vi piacerebbe poter impersonare il fantasmagorico boss finale? Bene, allora selezionate la voce "team battle" nella schermata principale, quindi, all'apparire della schermata di selezione dei personaggi, premete in successione alto, alto, basso, basso, sinistra, destra, sinistra, destra, start. Altro gabolone davvero interessante, che vi permetterà di configurare adeguatamente la forza del vostro personaggio: mettete il gioco in pausa durante una qualsiasi partita e digitate la seguente combinazione: L2, R1, L1, R1, L2, R1; se tutto è stato eseguito in modo corretto dovreste poter sorgere dei numeri lampeggianti nella parte alta dello schermo: direzionando il pad potrete cambiare i numeri in questione per ogni personaggio, in modo da aumentarne o diminuirne la forza. Per poter infine visionare il filmato conclusivo del gioco in questione accendete la console con il cd del gioco inserito e tenete premuti su entrambi i controller i pulsanti L1, L2, triangolo, cerchio, sinistra; teneteli premuti fino a quando non inizierà il filmato introduttivo che, come per magia, verrà sostituito da quello finale.

## NINTENDO 64 BUSTERS

**PERFECT STRIKER**
Perfect Striker contiene due squadre segrete, non normalmente utilizzabili; per renderle disponibili esistono due differenti procedure: 1) Giocando normalmente e portando a termine il campionato nella modalità league. 2) Inserendo, nella schermata dei titoli, il seguente gabolone: alto, L, alto, L, basso, L, basso, L, sinistra, R, destra, R, sinistra, R, destra, R, B, A, Z + start. Direi ad occhio che è molto più funzionale la seconda metodologia... Per disporre invece di giocatori con un grosso testone (questo trucco mi sembra di averlo già trattato, lo riporto quindi qui per chi se lo fosse perso, NdD), inserite, sempre nella schermata principale Top C, Top C, Bottom C, Bottom C, Left C, Right C, Left C, Right C, B, A, Z + start.

**PUYO PUYO SUN 64**
Seguono, per i più simpatici, alcuni bei trucconi, tutti da inserire nella schermata di selezione dei personaggi nelle modalità versus o tournament. Per attivarli evidenziate con il puntatore i personaggi indicati qui sotto tenendo quindi premuto start per tre secondi...

| Personaggio | Effetto |
|---|---|
| Doraco-centaur: | permette di selezionare il vostro avversario (solo in versus mode!). |
| Arle: | rende disponibile Carbunkle. |
| Shezo: | rende disponibile Satan. |
| Rulue: | selezione casuale. |
| Elephant: | trasforma tutti i personaggi in elefanti. |

**EXTREME G**
Che ne direste di gareggiare a cavallo di un simpatico massone alla Boulder Dash? Ebbene, tutto quello che dovrete fare è iniziare una nuova partita e premere R nella schermata di selezione del mezzo di deambulazione; a questo punto premete nuovamente R per avere i caratteri in minuscolo e inserite la parola roller; iniziate ora la gara e divertitevi a rotolare...

**MADDEN 64**
Per poter selezionare una bella squadra segreta fate come segue: inserite innanzitutto la parola **TIBURON** nella sezione season mode, front office, create player, name; selezionate a questo punto la voce continue e quindi save; ripetete quest'ultima operazione due volte. A questo punto selezionate exhibition mode, potrete quindi disputare le vostre partite diventando dei maialini felici e contenti.

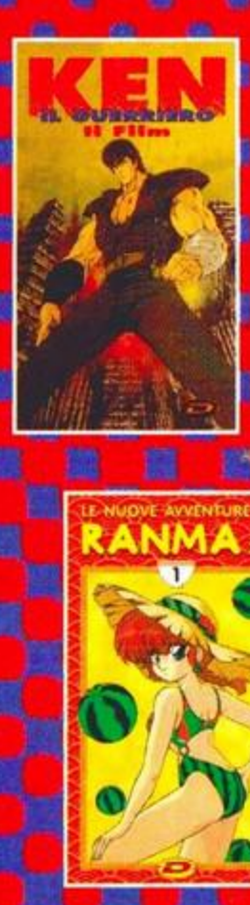
## SATURN BUSTERS

**THUNDER STRIKE 2**
Vi piacerebbe poter visionare il filmato finale senza dover portare necessariamente a termine il gioco? Ebbene, basta inserire il codice **LUN43NDTJ66F08A**. In più, ecco a voi le password dei vari livelli:

South America
Livello 1 - j6hh1fc5vbdvsiq
Livello 2 - jvv11nc7cbdvr0q
Livello 3 - jv41urc7tbdv1pq
Livello 4 - j1m1urc9mbdvv41
South America Stealth
Livello 1 - j9u9u3crnfdfs9q
Livello 2 - j94puncq8fdfrk2
Livello 3 - j819v7csffdf14i
Panama Canal
Livello 1 - jsfpvmcv0jcfsf2
Livello 2 - jsq9sucuujcfrt2
Livello 3 - jj19s6k13jcf0tq
Central America
Livello 1 - jiopt3c05naftpq
Livello 2 - jit9tbcj8nafru2
Livello 3 - jl5ptnclgnaf162
Eastern Europe
Livello 1 - jlo8qf4nerefs6i
Livello 2 - jk6krvcpmrefrva
Livello 3 - jnb4rdkb1ref1iq
Gulf 1-Capture
Livello 1 - jnv4rbsaavmfsk2
Livello 2 - jn64rnscnvmfq2q
Livello 3 - jm44rnsf2vmf1aq
Gulf 2-Oil Dispute
Livello 1 - jpl4rncf236fsq2
Livello 2 - jprkrncgh36frda
Livello 3 - jb1krnd2b36f0dq
Livello 4 - jan4rnd5k36fuii
South China Sea
Livello 1 - jb34rnd5866ftk2
Livello 2 - jai4rnd5k66fs4i
Livello 3 - jdbkrnd7a66fr5i
End
ja943nd9u66f1ni



THE BEST JAPANESE ANIMATION



SOLO NELLE MIGLIORI VIDEOTECHE E FUMETTERIE




DYNAMIC ITALIA
PRODOTTO SOLO PER LA VENDITA - VIETATO IL NOLEGGIO
Distribuzione: Terminal Video Italia - Via Larga, 15/E - 40138 BOLOGNA - Tel. 051/535419

89.000

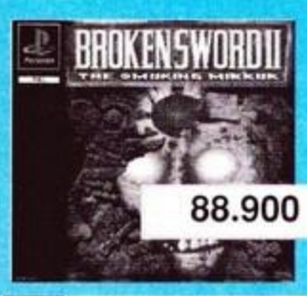
119.000

disponibile

95.000

98.000

88.900

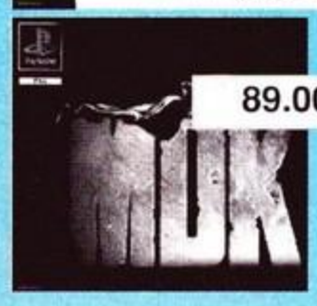



88.900

98.900

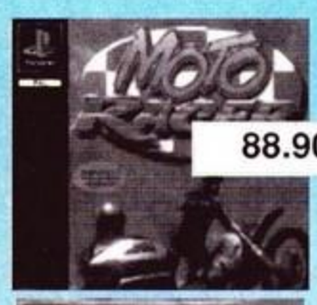
92.000

disponibile




89.000

disponibile




88.900

disponibile

88.900

79.000

disponibile

139.900
con pistola

78.000

85.000

Questo è solo un esempio degli oltre 1000 titoli disponibili in magazzino e nel punto vendita

# Software News

## novità software dal mondo

## Ordinare è facile

10024 MONCALIERI (Torino)
Via G. Deledda, 18
Telefoni:
• informazioni e ordini:
**011.68.12.582**
• ordini:
**011.68.11.131**
• Fax:
**011.68.92.740**

**...anche vendita per corrispondenza**

## Lista Playstation

PLAYSTATION

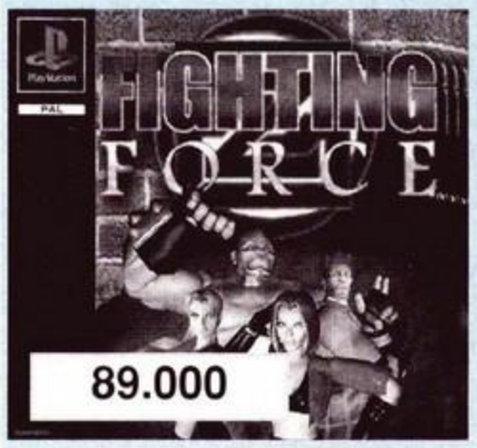
| | |
|---|---|
| 4-4-2 SOCCER | 78.000 |
| ACE COMBAT 2 | 88.900 |
| ACTUA SOCCER 2 | 88.900 |
| ADVENTURE OF LOMAX | 89.000 |
| ALIEN TRILOGY | 89.000 |
| ALL STAR BASEBALL 97 | 89.000 |
| ALLIED GENERAL | 89.000 |
| ATARI GREATEST HITS | 89.000 |
| AYRTON SENNA KART | 75.000 |
| BLACK DOWN | 89.000 |
| BOBBLE BOBBLE | 84.000 |
| BOBBLE BOBBLE 2 | IN ARRIVO |
| BRHAMA FORCE | 89.000 |
| BROKEN SWORD | 84.000 |
| BROKEN SWORD 2 | 88.900 |
| BUST A MOVE 2 | 79.000 |
| CASTELVANIA-Simphony of the Night | 89.000 |
| CHRONICLES OF THE SWORLD | 79.000 |
| CITY OF LOST CHILDREN | 89.000 |
| CLOCK TOWER | 89.000 |
| COLONY WARS | 98.900 |
| COMMAND & CONQUER | 78.000 |
| CONTRA | 89.000 |
| CRASH BANDICOT | 85.000 |
| CRITICAL DEPTH | 89.000 |
| CRYPT KILLER | 93.000 |
| DARK FORCES | OFFERTA!!! |
| DESCENT 2 | 89.000 |
| DINASTY WARRIORS | 89.000 |
| DISCWORLD 2 | 88.900 |
| DISRUPTOR | 65.000 |
| DRAGON BALL Z BATTLE 22 | 119.000 |
| DUKE NUKEM 3D | 95.000 |
| EPIDEMIC | 79.000 |
| EXTREME PINBALL | 69.000 |
| FANTASTIC FOUR | 89.000 |
| FATAL FURY REAL BOUT | 78.000 |
| FELONY 11-79 | 89.000 |
| FIFA SOCCER 96 | 49.000 |
| FIFA SOCCER 97 | 79.000 |
| FIGHTERS IMPACT | 89.000 |
| FIGHTING FORCE | 89.000 |
| FINAL FANTASY VII | 92.000 |
| FORMULA 1 | 59.000 |
| FORMULA 1 97 | 98.000 |
| G-POLICE | 97.900 |
| GUNSHIP 2000 | 79.000 |
| HEAVEN'S GATE | 89.000 |
| HERCULES | 88.900 |
| IN THE HUNT | 69.000 |
| INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE | TELEFONA |
| INTERNATIONAL POWER SOCCER | TELEFONA |
| INTERNATIONAL TRACK & FIELD | 49.000 |
| IRON AND BLOOD | 59.000 |
| JET RIDER | 69.000 |
| JET RIDER | TELEFONA |
| JONAH LOMU RUGBY | 85.000 |
| K1 ARENA FIGHTERS | 85.000 |
| KING OF FIGHTERS | 79.000 |
| KING'S FIELD | 78.000 |
| KRAZY IVAN | 69.000 |
| KURUSCHII (I Q) | 77.900 |
| LEGACY OF KAIN | 84.000 |
| LETHAL ENFORCER | 89.000 |
| LIFEFORCE TENKA | 98.000 |
| LOADED | 69.000 |
| LOMAX | 79.000 |
| MACE | 89.000 |
| MACHWARRIOR 2 | 89.000 |
| MAGIC CARPET | 79.000 |
| MAGIC THE GATHERING | 89.000 |
| MDK | 89.000 |
| MEGAMAN 8 | 85.000 |
| MEGAMAN X3 | 78.000 |
| MICROMACHINE V3 | 89.000 |
| MIDNIGHT RUN | 89.000 |
| MONSTER TRUCK | 98.000 |
| MONSTER TRUCK | IN ARRIVO |
| MORTAL KOMBAT 3 | 69.000 |
| MORTAL KOMBAT MITHOLOGY | 89.000 |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY | 84.000 |
| MOTO RACER | 88.900 |
| MOTOR TOON GP2 | 69.000 |
| NAMCO MUSEUM VOL. 5 | 77.900 |
| NAMCO MUSEUM VOL.2 | 79.000 |
| NAMCO MUSEUM VOL.3 | 79.000 |
| NAMCO. SOCCER | 79.000 |
| NBA HANGTIME | 89.000 |
| NBA IN THE ZONE 2 | 89.000 |
| NBA JAM T. E. | 59.000 |
| NBA LIVE 96 | 79.000 |
| NBA LIVE 97 | 84.000 |
| NEED FOR SPEED | 49.000 |
| NFL QUARTERBACK 98 | 89.000 |
| NFL QUARTERBACK CLUB 97 | 88.000 |
| NFL-GAMEDAY | 69.000 |
| NHL BREACKWAY 98 | 89.000 |

**Offerte folli di Novembre. Valide solo fino ad esaurimento scorte.**

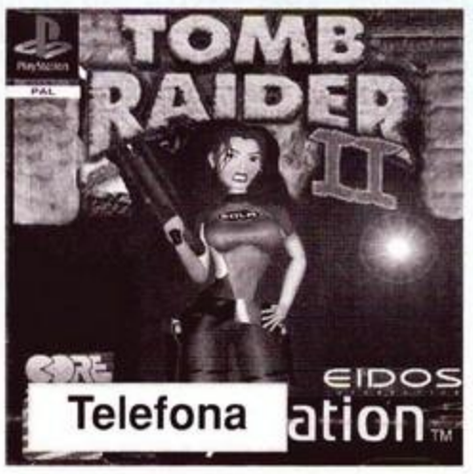
| | |
|---|---|
| 2 EXTREME | 55.000 |
| ADIDAS POWER SOCCER 97 | 59.000 |
| COOL BORDERS | 59.000 |
| DARK STALKERS & VAMPIRE HUNTER | 59.000 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 69.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | 59.000 |
| HEXEN | 69.000 |
| HUMAN HYPER TENNIS | 49.000 |
| NAMCO MUSEUM VOL.1 | 59.000 |
| PORSCHE CHALLENGER | 59.000 |
| STAR GLADIATOR | 59.000 |
| STREET FIGHTER ALPHA 2 | 59.000 |
| THO SHINDEN 2 | 55.000 |
| TOTAL NBA 97 | 59.000 |

| | |
|---|---|
| NHL FACE OFF | 69.000 |
| NHL FACE OFF 97 | 75.000 |
| NHL OPEN ICE | 89.000 |
| NIGHTMARE CREATURES | GENNAIO |
| OVERBOARD | 88.900 |
| PANDEMONIUM | 79.000 |
| PETE SAMPRAS TENNIS | 89.000 |
| PGA TOUR 98 | 88.900 |
| PLAYER MANAGER | 75.000 |
| POWERPLAY HOCKEY 98 | 98.900 |
| RAGE RACER | 89.000 |
| RALLY CROSS | 78.000 |
| RAMPAGE WORLD TOUR | 89.000 |
| RAPID RACER | 88.900 |
| RAVEN PROJECT | 89.000 |
| RAY STORM | 78.000 |
| RAY TRACER | 78.000 |
| RAYMAN | 49.000 |
| RED ALERT C&C | 98-900 |
| RELOADED | 59.000 |
| RESIDEN EVIL DIRECTOR'S CUT | 79.000 |
| RESIDENT EVIL | 89.000 |
| RIDGE RACER | 49.000 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 79.000 |
| RIOT | 85.000 |
| ROAD RAGE | 89.000 |
| ROSCO MC QUEEN | 88.900 |
| SAMURAI SHODOWN | 75.000 |
| SAN FRANCISCO RUSH | 69.000 |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER 2000 | 89.000 |
| SENTIENT | 79.000 |
| SHELL SHOCK | 79.000 |
| SKELETON WARRIORS | 69.000 |
| SOUL BLADE | 89.000 |
| SOVIET STRIKE | OFFERTA!!! |
| SPACE JAM | 89.000 |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 69.000 |
| STREET FIGHTER ALPHA | 69.000 |
| STREET FIGHTER EX PLUS | 88.900 |
| SUIKODEN | 89.000 |
| SUPER PANG COLLECTION | 79.000 |
| SUPER PUZZLE FIGHTER 2 | 78.000 |
| SYNDACATE WARS | 89.000 |
| TEKKEN 2 | 88.000 |
| TETRIS PLUS | 88.900 |
| THO SHIN DEN 3 | 85.000 |
| THOSHIN DEN2 | 69.000 |
| THOSHINDEN 3 | TELEFONA |
| THUNDERHAWCK 2 -PLATINUM- | 49.000 |
| TIME COMMANDO | 69.000 |
| TIME CRISIS + PISTOLA NAMCO | 139.900 |
| TOBAL N° 1 | 75.000 |
| TOCA TOUR RACING | 93.000 |
| TOMB RAIDER | 85.000 |
| TOMB RAIDER 2 | ??.??? |
| TOSHINDEN | 79.000 |
| TOTAL NBA 96 | 49.000 |
| TRACK & FIELD -PLATINUM- | 49.000 |
| TRASH IT | 89.000 |
| TUNNEL B1 | 89.000 |
| V-RALLY | 85.000 |
| VANDAL HEARTS | 89.000 |
| VIRTUAL OPEN TENNIS | 89.000 |
| VMX RACING | 79.000 |
| WARCRAFT 2 | |
| WARHAWK | 69.000 |
| WIPE OUT | 49.000 |
| WIPE OUT 2097 | 79.000 |
| WORMS | 79.000 |

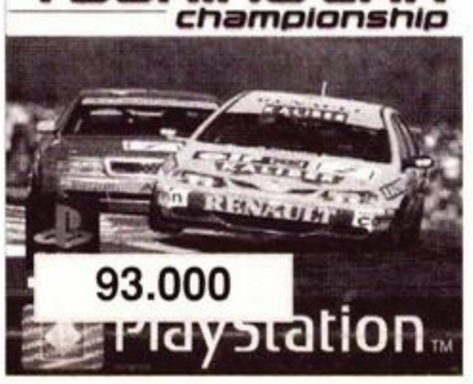
Prezzi BOMBA!




89.000




Telefona




93.000

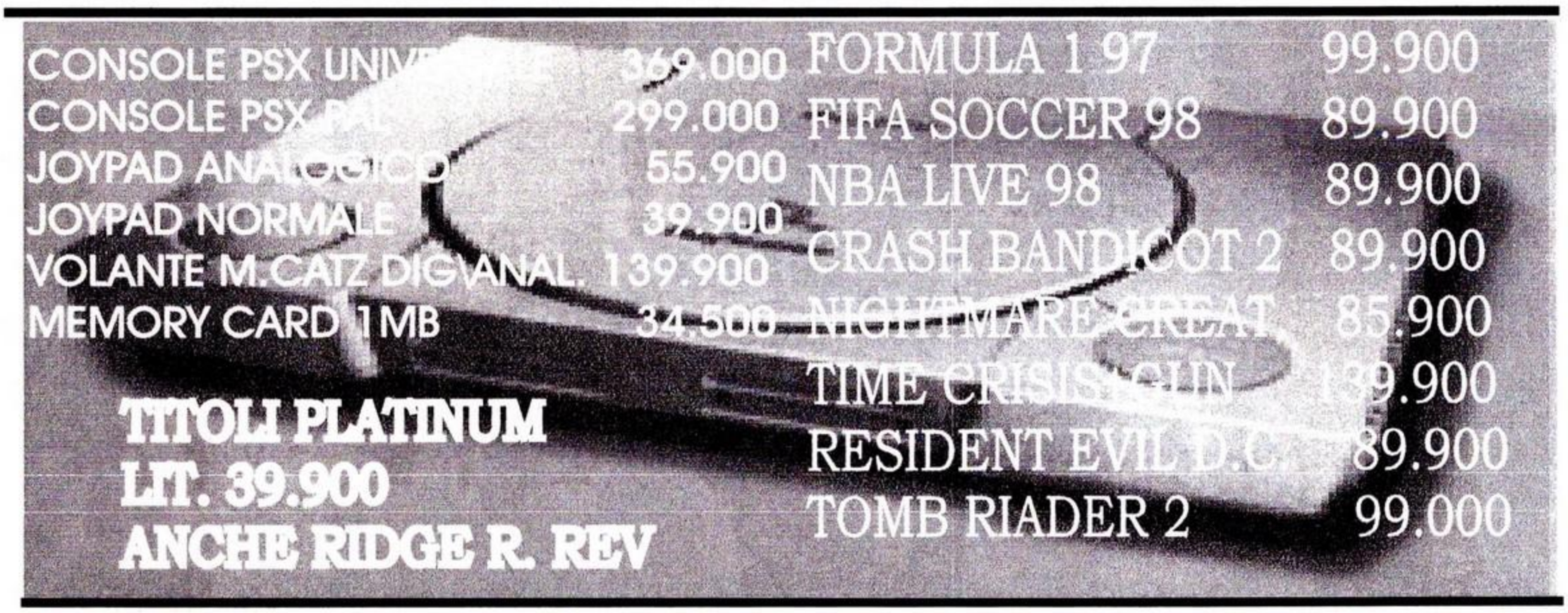
Prenota subito i fantastici giochi del tuo Natale... anche per corrispondenza

# STAR GAMES

Hardware - Software - Videogames

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**

**TELEFONO 0965===288850===591211**
**FAX 0965===28850===593245**




**CONSOLE PAL+MARIO LIT. 399.900**
**CONSOLE PAL+2JOY+AD. UNIV. LIT. 369.900**

**MRC GIG 165.000**
**007 J. BOND GIG 125.000**
**TOP GEAR R. GIG 139.000**
**FORMULA1 POLE GIG 139.000**

**DYDDI K. RACING GIG 112.000**
**ZELDA 64 JAP TELEF.**
**F-ZERO JAP TELEF.**
**LAMBORGHINI A.C. GIG 149.000**
**FIFA SOCCER 98 139.900**

## PRENOTA I TITOLI IN USCITA AVRAI LO SCONTO DEL 10%

VUOI APRIRE UNO STARGAMES POINT???

TELEFONA ALLO 0348===6100127

TI OFFRIAMO REDDITIVITA', RESO TOTALE, NOVITA' SEMPRE E IN ANTEPRIMA,NON DOVRAI PREOCCUPARTI DI CONOSCERE ITITOLI PIU' VENDIBILI, LI SCEGLIEREMO NOI PER TE.

CHIAMA

STAR GAMES POINT

**VIA NAZIONALE 87 GALLICO**
**REGGIO CALABRIA**

STAR GAMES POINT

METTI IL TUO INDIRIZZO

STARGAMES
VIALE ALDO MORO 23 89100 REGGIO CALABRIA

CONTROL YOUR CONSOLE

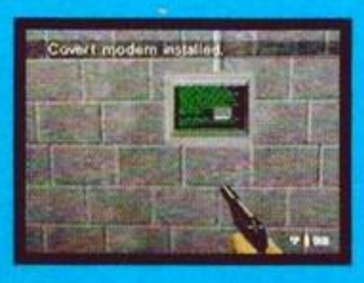
# GOLDENEYE 007

*a cura di Mao e Duspa*

## MISSIONE 1 - ARKANGELSK

### Parte 1: LA DIGA

Da dove cominciate, spostatevi a destra e sparate alla guardia. Raccogliete la sua arma e sparate alle guardie vicino alla torretta. Salite e raccogliete il fucile da cecchino e usatelo per far fuori le due guardie nel tunnel. Proseguite lungo il tunnel e appena girate l'angolo fermatevi e sparate alla prima guardia e poi alle due dentro il bunker con il fucile da cecchino. Entrate nella torretta e raccogliete l'armatura (a livello Agent). Vicino ai cancelli ci sono due guardie: eliminatele con il fucile dalla torretta. Aprite i cancelli di sicurezza premendo il pannello sulla destra e quando si sarà anche aperto il secondo cancello, correte dietro al camion tenendolo sulla vostra destra. Una guardia vi vedrà e dovrete rincorrerla prima che questa raggiunga l'allarme.




C'è una guardia vicino alla torretta e due dentro l'ufficio: sparate alla prima attraverso la finestra usando la PP7, poi entrate per far fuori la seconda. Distruggete l'allarme sul muro e installate il modem sullo schermo del computer (selezionatelo dall'inventario, usate il mirino e premete la Z).

Sparate al lucchetto per aprirlo e vi ritroverete sulla diga. Qui troverete tre torrette e su ognuna c'è una guardia. Sparate a distanza con il fucile da cecchino e di torre in torre fate fuori le rimanenti guardie. In ognuna delle torri ci sono degli allarmi da distruggere.

Scendete le scale vicino alla terza torretta e procedete LENTAMENTE lungo il corridoio, usando il fucile di precisione per far fuori i nemici distanti. Non fate rumore. Continuate fino a raggiungere la stanza dei computer e camminate vicino al mainframe per intercettare il backup dei dati. Ritornate sulla cima della diga e saltate giù dalla piattaforma opposta alla torre centrale e gettatevi nel vuoto per fare il bungee jump per completare la missione.

### Parte 2: LE ATTREZZATURE

Prendete la svolta a sinistra e sparate alla guardia prima di abbandonare il condotto. Ci sono altre guardie all'interno dei bagni, perciò aprite le porte una alla volta e usate la PP7. Abbandonate i servizi e fate fuori le guardie prima di scendere le scale. Ripulite la zona dalle guardie senza far rumore e prendete l'armatura in fondo al passaggio (non in 00 Agent). La guardia nel corridoio dietro la porta vicino alle scale possiede la Keycard B. Questa tessera apre le porte di metallo con le fessure laterali che si trovano dietro le scale e a alcune casse. Entrate nella porta dietro le scale, eliminate le guardie facendo attenzione a non distruggere il computer vicino e attivatelo per aprire la porta telecomandata di sicurezza.

Tornate indietro fino alle altre porte attivabili con la Keycard e procedete fino al corridoio con quattro porte. Il Dottor Doak (l'agente infiltrato) potrebbe essere nella stanza di destra o sinistra: vi darà un decoder. Non sparate agli scienziati. Entrate nella porta opposta all'entrata dove troverete guardie alla vostra destra e alla vostra sinistra: ucci-

## PROCEDURE SPECIALI

**"Qui 'M', mi senti Bond? Se vuoi mettere fine alle operazioni illegali dello Janus Syndicate devi imparare queste tattiche basilari. Sì, Bond, lo so che cosa significa Janus se ci si toglie la prima lettera, ma il tuo humor mi sembra del tutto fuori luogo. Prendi questa missione seriamente, studia il manuale e sii professionale. Oh e ricordati, Bond, la tua profilassi da agente speciale..."**

**Mirare**

**Quando si spara al nemico il miglior bersaglio è la testa, anche se è molto difficile da prendere di mira. Quando venite circondati da più nemici, mirate al petto perché ci metteranno più tempo a riprendersi, lasciandovi qualche attimo per respirare. I colpi ai genitali provocano meno dolore di quanto si creda [stasera proviamo, eh Mao? NdAlex].**
**I nemici colpiti dalle vostre pallottole agonizzano per un istante per poi ritornare alla carica pochi secondi dopo. Tenete d'occhio l'arma che impugnano: se la lasciano cascare sono finiti, altrimenti continuate a sparare.**

**Colpi intelligenti**

**Avvicinandovi di soppiatto a una guardia potete colpirla molte volte ancora prima che vi veda. Potreste vedere un braccio sbucare da dietro un angolo: colpitelo per fare venire allo scoperto il nemico. Sparare attraverso le finestre è un'altra buona idea. Prendetevela con calma e cercate di sparare alla testa tranquillamente. Se vi ritrovate troppo spesso attorniati da gruppi numerosi di guardie, allora vuol dire che state facendo troppo chiasso. Riprovate usando armi silenziose.**

**Spostarsi lateralmente**

**Premere la C sinistra e la C destra vi permette di scartare lateralmente senza girarvi. Questa è un'ottima maniera per evitare i proiettili nemici, specialmente se c'è un muro dietro al quale nascondersi. Copritevi, uscite, sparate qualche colpo e ritornate nella posizione iniziale al sicuro.**
**Premendo la C sinistra o la C destra mentre c'è il mirino a video, potete spostarvi un po' senza sporgervi completamente. Premendo il C basso mentre si sta mirando ci si abbassa e si diventa un bersaglio meno esposto e soprattutto diventa più facile mettere il nemico sotto tiro.**

**"Ricordati questo, Bond: queste tecniche potrebbero salvarti la vita."**

**Il Silenzio è d'Oro...**

**... ma non sempre possibile. Quando bisogna infiltrarsi, usate la PPK e il D5K con il silenziatore perché le guardie nelle vicinanza potrebbero accorrere in massa al rumore degli spari.**
**A causa della sua lunga gittata, il fucile di precisione non può essere sentito dalle vittime. In alcune circostanze però, bisogna essere più rapidi che silenziosi.**

**Ricaricare e cambiare arma**

**Quando raccogliete un'arma, questa diventa utilizzabile. La raccolta di armi simili vi dà munizioni. Le armi scariche vengono automaticamente ricaricate alla pressione del grilletto e, se si tiene premuto il tasto Z quando si ha il caricatore vuoto, non si sortirà alcun effetto.**
**Quando non si è coinvolti in sparatorie si può decidere di caricare autonomamente con il tasto B: il caricatore non deve essere necessariamente vuoto e potete ricaricare in qualsiasi momento.**

**Ciclate attraverso le armi con il pulsante A e preparate l'arma migliore per il lavoro - se sapete che girato l'angolo vi servirà una bomba a mano, preparatevi all'evenienza.**

**"Ricordati Bond che in alcune circostanze potrai usare contemporaneamente due armi e, se vedi un nemico che lo fa, stai pur certo che sarai in grado di farlo anche tu."**

**detele con la PP7 e raccogliete la Keycard A dalla guardia di destra.**

**Prendete la porta di mezzo e raccogliete l'armatura. Attivate i computer alla vostra destra e alla vostra sinistra per aprire rispettivamente le porte del laboratorio o della sala dei bidoni. Usate il computer di destra, uscite ed entrate nella porta a sinistra che conduce a una stanza con dei bidoni situati sotto delle piattaforme. NON SPARATE AI BIDONI. Uccidete le guardie ma non gli scienziati perché il Dr. Doak potrebbe trovarsi qui. Tornate da dove siete venuti, attivate il computer di sinistra e poi prendete la porta di destra, fate fuori le guardie sotto le scale e poi raggiungete il laboratorio.**

**Dopo avere affrontato le guardie, troverete una zona aperta con un corridoio che conduce a tre porte che nascondono tre camere piene di scienziati. Se non avete ancora incontrato Doaks, lo troverete sicuramente qui. Andate verso la porta con il simbolo di "NO Personnel" e usate il decoder (non necessario al livello Agent) e procedete nella stanza di imbottigliamento. Mettete le mine sui container in modo che ognuna ne faccia esplodere due e poi parlate con Trevelyan. Quando avrete finito di chiacchierare, detonate le bombe a distanza e correte nella direzione opposta prima che le guardie vi prendano...**

**Parte 3: LA FUGA**
**Equipaggiatevi con la PP7 in questa prima fase della missione perché il silenzio è assolutamente d'oro.**

**Spostatevi lateralmente a sinistra per prendere le granate poi girate e correte a destra, prendete la porta di destra e uccidete la guardia. Raccogliete le mine e tornate da dove siete venuti. Aprite la grande saracinesca con la freccia gialla disegnata in cima e uccidete la guardia prima di scendere dalla balconata: se non avrete fatto rumore, potrete farla fuori senza che questa se ne accorga nemmeno. Giù dalla balcona-**

## LE ARMI DELLA GUERRA

"Bond? Bond? Qui M. Mi senti Bond? Lascia stare la tipa e concentrati sulla missione. Il servizio informazioni ha messo insieme una lista, in ordine alfabetico, delle armi che incontrerai nelle missioni di GoldenEye - leggila attentamente."
Il numero di 'Carico' indica le munizioni che l'arma può tenere contemporaneamente; 'Massimo' è il numero massimo di munizioni per ogni arma. Le armi con il silenziatore non attraggono il nemico, mentre quelle telescopiche permettono di zoomare sul bersaglio.

**AR33 Fucile d'Assalto**
Carico: 30
Massimo: 400
Silenziatore: No
Telescopio: Sì

**Fucile Automatico**
Carico: 5
Massimo: 100
Silenziatore: No
Telescopio: No

**D5K Deutsche**
Carico: 30
Massimo: 800
Silenziatore: Sì
Telescopio: No

**DD44 Dostovei**
Carico: 8
Massimo: 800
Silenziatore: No
Telescopio: No

**Pistola d'oro**
Carico: 1
Massimo: 100
Silenziatore: No
Telescopio: No

**Lanciagranate**
Carico: 6
Massimo: 12
Silenziatore: No
Telescopio: No

**Mano**
Carico: N/A
Massimo: N/A
Silenziatore: Sì
Telescopio: N/A

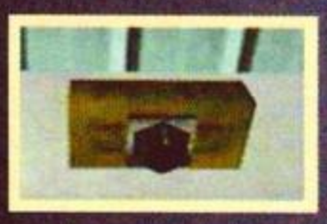
**Bomba a Mano**
Carico: 1
Massimo: 12
Silenziatore: No
Telescopio: No

**KF7 SOVIET**
Carico: 30
Massimo: 400
Silenziatore: No
Telescopio: Sì

**Klobb**
Carico: 20
Massimo: 800
Silenziatore: No
Telescopio: No

**Laser**
Carico: Infinito
Massimo: N/A
Silenziatore: No
Telescopio: No

**Phantom**
Carico: 50
Massimo: 800
Silenziatore: No
Telescopio: No



**Esplosivo al Plastico**
Carico: 1
Massimo: N/A
Silenziatore: No
Telescopio: No

**PP7 Speciale**
Carico: 7
Massimo: 800
Silenziatore: No
Telescopio: No

**Mina di Prossimità**
Carico: 1
Massimo: 10
Silenziatore: No
Telescopio: No

**RC-P90**
Carico: 80
Massimo: 800
Silenziatore: No
Telescopio: No

**Mina Telecomandata**
Carico: 1
Massimo: 10
Silenziatore: No
Telescopio: No

**Lanciarazzi**
Carico: 1
Massimo: 3
Silenziatore: No
Telescopio: No

**Fucile da cecchino**
Carico: 8
Massimo: 400
Silenziatore: Sì
Telescopio: Sì

**Cannone**
Carico: 1
Massimo: Dato non disponibile
Silenziatore: No
Telescopio: No

**Coltello da lancio**
Carico: 1
Massimo: 11
Silenziatore: No
Telescopio: No

**Mina a tempo**
Carico: 1
Massimo: 10
Silenziatore: No
Telescopio: No

**Orologio Laser**
Carico: N/A
Massimo: 250
Silenziatore: No
Telescopio: No

**ZMG (9 mm)**
Carico: 32
Massimo: 800
Silenziatore: No
Telescopio: No

ta, andate verso l'edificio di sinistra e fuori troverete delle granate. Dentro troverete un paio di guardie e la chiave di avviamento.

Abbandonate il palazzo e muovetevi dritti per trovare un carro armato. Salite sul tetto e premete il pulsante B per salire a bordo, poi muovetevi verso l'unica strada. Usate il KF7 per uccidere le guardie e travolgete quelle che avete mancato. Usate il cannone del carro per abbattere la torretta e il silo missilistico. Potete ruotare la torretta del carro indipendentemente dal suo senso di marcia, premendo i pulsanti C. Se finite i colpi passate alle granate o alle mine.

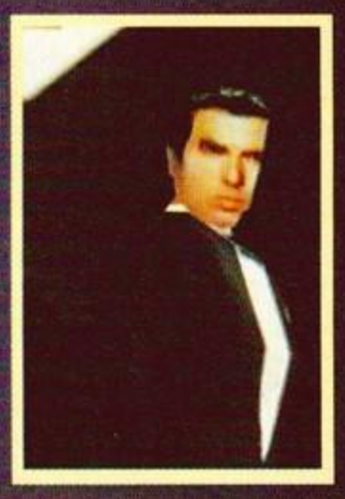
Il primo grande impianto di mitragliatrici è posizionato alla fine del muro di cemento sul lato sinistro della strada. La batteria di missili invece si trova di fianco all'aereo: distruggetela con i minimi colpi indispensabili perché una grande deflagrazione potrebbe danneggiare anche il velivolo rendendo così impossibile terminare la missione.
Le ultime due postazioni di artiglieria pesante sono al termine della strada, neutralizzatele e tornate all'aeroplano: camminateci vicino e premete B.

## MISSIONE 2 - SEVERNAYA

**Parte 1: SUPERFICIE**
Cercate le guardie e fatele fuori con il fucile

## AMICI E NEMICI

"Qui troverai un dossier dei personaggi che incontrerai durante i tuoi viaggi. Cerca di non ucciderli tutti e fai attenzione a quelli con cui 'fraternizzi'. Non voglio che ti mettano fuori servizio come un disadattato sociale."



James Bond
Sei tu. Smettila di ammirare la foto ed esegui gli ordini.

Alec Trevelyan
Agente 006 ti aiuta all'inizio, ma rimarrà ucciso in una fabbrica di armi chimiche.

Natalya Simonova
E' un'ottima programmatrice ma non coraggiosissima. Migliora con il progredire della missione.

Boris Grishenko
Un fallito dei computer che vorrebbe diventare come te. Usalo, ma non fidarti troppo...

Ministro della Difesa Mishkin
Questo politico russo ha dei sospetti su Ourumov ma solo tu puoi confermarli.

Generale Arkady Ourumov
Questo traditore russo lavora segretamente con Janus. Fermalo.

Xenia Onatopp
Forse l'agente di Janus più pericoloso. Questa splendida ragazza è pericolosa come una vedova nera nella stagione degli accoppiamenti.

Vanlentin Zukowsky
Questo ex-agente del KGB ora lavora come mercenario. Cercalo, potrebbe tornare utile.

Janus
Il capo dello Janus Syndicate è sconosciuto. Puoi smascherarlo?

di precisione. Correte lungo il sentiero, ignorate i bivi che conducono alle torrette e presto arriverete a un altro incrocio. Ci sono due guardie nel casolare sulla destra, ma potete farle fuori sparando ai bidoni. All'interno troverete delle munizioni per il lanciagranate. L'edificio sulla destra è chiuso a chiave. Continuate per il sentiero principale finché non trovate una casa sulla destra e camminate sui banchi di neve per raggiungerla poiché non esiste la strada. Andate oltre, scendete lungo il sentiero e raggiungete il secondo edificio. Entrate (facendo attenzione alla guardia) e fate fuori i nemici. Dentro troverete una grande chiave, un lanciagranate e alcuni caricatori per questo.

Abbandonate il rifugio e seguite il sentiero che conduce alla torretta opposta. Procedete diritti sui banchi di neve finché non raggiungete il rifugio con i bidoni. Entrate nel rifugio chiuso a chiave opposto a questo e prendete la chiave della cassaforte.

Seguite il sentiero principale oltre l'impianto di comunicazione, finché non vedrete due edifici recintati. I piani del bunker sono nella cassaforte all'interno del rifugio. Se siete a corto di granate, abbandonate il complesso e girate a sinistra dove troverete altre due edifici. In una baracca c'è un allarme e nell'altra una telecamera: distruggetele con il fucile di precisione prima di avvicinarvi. Nel rifugio di destra ci sono delle munizioni per il lanciagranate.

Sparate alle guardie ed entrate nell'edificio che ospita il centro di comunicazioni. Passate a un'arma veloce, salite le scale ed entrate nella seconda porta: spegnete il computer usando il tasto B, non distruggetelo. Abbandonate l'edificio da dove siete venuti e preparate nuovamente il fucile da cecchino. Andate sul sentiero oltre il banco di neve finché non raggiungerete un altro sentiero. Andando a destra raggiungerete l'eliporto - Q vi ha avvisato di non entrare nella base da questa parte, invece andate a sinistra verso la torre di ventilazione. Arrampicatevici in cima, sparate ai quattro lucchetti ed entrate...

### Parte 2: IL BUNKER

Usate la PP7, aprite la porta davanti a voi e sparate alle guardie; quella di sinistra vorrà suonare l'allarme: impeditegliele a tutti i costi. Sparate alla telecamera attraverso il vetro (se venite adocchiati da una telecamera, sarete nei guai...), poi uccidete le guardie nel corridoio. Una di queste ha la keycard di sicurezza. Andate a destra giù dalle scale,

uccidete le guardie e poi tornate indietro nel corridoio. All'incrocio a T c'è una guardia a sinistra che possiede la computer keycard. Uccidete le guardie giù dalle scale e procedete a sinistra, sparando alle guardie a destra attraverso i vetri. Non distruggete i computer all'interno. Tornate nel corridoio e accovacciatevi davanti alla porta di sinistra. Vedrete una telecamera alla quale dovrete sparare attraverso la finestra. Sparate alla cassa vicina, passateci

sopra tenendo la sinistra e distruggete le telecamera davanti prima di girare l'angolo. Girate a sinistra e prendete l'armatura (non in 00 Agent) e affrontate le due guardie. Ce ne sono altrettante nella stanza alla fine del corridoio, neutralizzatele e tornate da dove siete venuti, fino a scendere le scale.

Passate al KF7, scivolate contro il muro di sinistra ai piedi delle scale e sparate alla telecamera sul muro opposto. Sparate alle guardie, ma non a Boris. Muovetevi verso il piccolo terminale e raccogliete la Goldeneye keycard. Utilizzate l'analizzatore di chiavi del vostro inventario e poi scartate la copia. Giratevi e fotografate lo schermo gigante, assicurandovi che si veda tutto per bene. Salite le scale vicino all'entrata per raccogliere un'armatura (solo a livello Agent).

Parlate con Boris che vi chiederà di portarlo al terminale del mainframe. Seguitelo nella stanza del computer e mentre lui lo attiverà, usate il datathief quando Boris dirà 'Oops'. Ha allertato il sistema di sicurezza!

Liberatevi della forza di sicurezza - i tizi vestiti di nero - e tornate nella grande stanza dove avete incontrato Boris. Uscite aprendovi una strada attraverso il corridoio opposto all'ingresso.

## MISSIONE 3 KIRGHIZSTAN

**Parte 1: IL SILO**

In questa sezione è essenziale essere veloci. Utilizzate il KF7 nei corridoi e nelle stanze iniziali e la pistola con il silenziatore nelle stanze dei carburanti. Entrate nella porta posta in fondo ed eliminate le guardie presenti. Raccogliete il KF7, salite le scale e avventuratevi lungo il corridoio, passando per la porta posta sulla sinistra. Selezionate nuovamente la PP7 e aprite la porta di fronte a voi, facendo attenzione alle guardie presenti. Vicino alla parete di sinistra si trova una carta di accesso lasciata cadere da uno degli scienziati in seguito alla vostra irruzione. Sul tavolo nell'angolo ci sono anche due circuiti integrati (CPU e I/O). La parete di destra è marchiata con un simbolo di morte (il teschio e le tibie incrociate). Piazzate una carica esplosiva proprio in corrispondenza del simbolo e scappate al piano superiore attraverso le scale. Utilizzando il KF7 fatevi largo fino alla congiunzione a "T" e girate a destra. Oltrepassate la porta e percorrete il corridoio. Incontrerete una seconda porta e vi ritroverete in una grande sala. La porta successiva conduce a un altro deposito di carburante, per cui cambiate nuovamente arma. Eliminate tutte le guardie e raccogliete la carta di accesso posta sulla sinistra e il circuito RSP vicino al terminale in prossimità delle scale. Nell'angolo lontano destro c'è un'armatura (solo modalità Agente). Anche in questo caso piazzate una carica esplosiva vicino al segnale di pericolo posto sulla parete e salite al piano superiore. Uccidete le guardie e procedete con cautela, facendo attenzione alla guardia che comparirà alle vostre spalle. La porta posta alla sommità delle scale conduce a un ennesimo deposito di carburante. Avvicinatevi allo scienziato sulla destra e prendete il registratore di dati telemetrici. Vicino la parete di sinistra c'è una carta di accesso e un circuito RDP nell'angolo. Ripetete anche in questa stanza il rituale dell'esplosivo sul simbolo di morte e salite al livello superiore. All'incrocio a "T" girate a sinistra e recuperate l'armatura, tornate indietro ed entrate nella porta posta sul lato opposto. Salite ancora e cambiate di nuovo arma prima di entrare nella successiva stanza dei carburanti. Eliminate la guardia, raccogliete l'armatura (non in modalità 00) e fotografate il satellite. Piazzate l'ennesima carica esplosiva e salite ancora le scale. Alla congiunzione a "T" prendete a sinistra e sbarazzatevi dei nemici che vi separano dalla prossima stanza. Questa volta non si tratta di un deposito di carburante. Tenete la destra e guadagnerete l'uscita.

## MISSIONE 4 MONTE CARLO

**Parte 1: LA FREGATA**

Per liberare i prigionieri sparate ai loro aguzzini. Se noterete comparire un messaggio che indica la liberazione di un ostaggio senza che voi abbiate eliminato il soldato ad esso di guardia, significa che il militare lo ha lasciato andare per concentrarsi su di voi. Se udirete una porta chiudersi o aprirsi in maniera repentina e inaspettata, iniziate a preoccuparvi dato che probabilmente una delle guardie è scappata per dare l'allarme. Ciò potrebbe provocare l'uccisione degli ostaggi e pertanto muovetevi con estrema cautela e utilizzate armi con il silenziatore.

Salite sulla passerella e girate a sinistra, quindi salite sulle scale e oltrepassate la porta. Eliminate la guardia e continuate verso poppa. Mettete la cimice sull'elicottero e salite sulle scale poste dalla parte opposta della nave. Dirigetevi verso il ponte di comando. Eliminate le guardie presenti velocemente e in maniera silenziosa. Entrate nella porta a destra e liberate gli ostaggi sparando alle guardie poste sulla destra. Fate lo stesso entrando nella porta posta nell'angolo destro senza perdere tempo, dato che gli ostaggi sono in pericolo di vita. Girate a sinistra nel corridoio alla cui fine c'è una porta. Andate verso sinistra fino a incontrare una seconda porta (questa volta sulla destra) e eliminate le guardie all'interno. Quindi dirigetevi verso la porta che si apre sul lato opposto e sparate ai soldati. Nella stanza successiva è custodito un ostaggio e dovrete eliminare la guardia prima di entrare. In questa stanza c'è anche una bomba che dovrete disattivare. Giratevi con la faccia rivolta verso le quattro porte. Entrate nella seconda da destra e fate piazza pulita nelle stanze che incontrate. Tornate nella zona dell'elicottero e aprite la grande saracinesca posta alle sue spalle. Entrate nella porta sulla sinistra ed eliminate le guardie presenti. Nella stanza successiva, posizionatevi in cima alle scale ed eliminate comodamente i nemici che cercheranno di salire (non possono sparare attraverso le scale). Il deposito sulla destra è pieno di pilastri. Utilizzateli come copertura per eliminare i soldati presenti e dirigetevi verso le scale che portano in basso. Continuate a procedere, oltrepassando la porta ed eliminando le guardie che vi si pongono innanzi. Alla fine di questo lungo percorso sarete arrivati nella parte posteriore della nave e vedrete una guardia con un ostaggio. Sparategli da accovacciati. Se lo mancherete il soldato vi inseguirà non curandosi dell'ostaggio . La bomba nella sala motori è posta su una specie di console e va assolutamente disattivata. Entrate nella porta e superate anche l'uscio posto dalla parte opposta. Liberate l'ostaggio e fuggite passando per la porta sulla destra. Presto troverete anche l'ultimo ostaggio.

Liberatelo e tornate sul canotto di salvataggio.

## MISSIONE 5 SEVERNAYA

### Parte 1: LA SUPERFICIE

Tornati a Severnaya. La disposizione degli edifici non è cambiata sebbene la sicurezza sia stata aumentata dalla vostra ultima visita. Usate la PP7 il più possibile siccome i nemici in questa sezione sono infiniti.

Andate oltre l'incrocio tra i due rifugi (facendo fuori le guardie sul cammino) poi, ignorando il sentiero che si unisce da sinistra, andate a destra alla giunzione a Y. Prendete la seconda svolta alla sinistra del rifugio e fate fuori la camera di telecamera di sorveglianza sul muro senza essere visti. E' più facile andare dietro al rifugio che seguire il sentiero che parte dalla porta principale. Qui avrete bisogno di artiglieria pesante e ricordatevi che potete usare due Klobb contemporaneamente. All'interno troverete la chiave per la stanza delle comunicazioni e, ai livelli più semplici, un'armatura.

Muovetevi per raggiungere il centro comunicazioni: lo riconoscete per le dimensioni del satellite.
Entrate nella porta e sparate alla videocamera, da più lontano possibile usando il KF7 e la possibilità di zoomare. Muovetevi fino al nodo comunicazioni, ma non toccatelo, altrimenti si paleserà il tecnico in linea che allerterà la sicurezza e voi avrete finito la missione. Fate una cosa: distruggetelo...
Vi verrà detto che è danneggiato e continuate a infierire finché non apparirà a video il messaggio di completamento della missione. Abbandonate l'edificio, seguite il sentiero e girate a sinistra, ancora a sinistra e poi a destra per raggiungere il complesso recintato. Camminateci intorno e sparate alla telecamera attraverso la recinzione, tornate sul sentiero principale, girate dietro il rifugio di destra e sparate alla telecamera senza farvi vedere.
Avrete completato l'obiettivo.

Tornate al sentiero e prendete la seconda deviazione sulla sinistra e ignorate le deviazioni fino a raggiungere la pista d'atterraggio degli elicotteri: distruggete l'elicottero e quando vi verrà visualizzato il messaggio Hound M1-4 Destroyed (e non prima), entrate e avrete completato la missione. Verrete catturati ma è inevitabile anche perché il condotto di ventilazione che avete usato in precedenza è ora sigillato.

### Parte 2: IL BUNKER

Usate il magnete sull'orologio per prendere la chiave sulla parete opposto alla vostra cella. Aprite la porta quando la guardia è vicina e poi accoppatela a mani nude. Raccogliete la sua arma e la chiave dell'altra cella, ma non liberate Natalya. Invece, andate lungo il corridoio facendo fuori le guardie sparando attraverso le finestre se possibile. Prendete il corridoio di sinistra e nella stanza del computer e uccidete le guardie. Una possiede la Safe Key 1, uscite e continuate lungo il corridoio, prendendo la Keycard B dalla guardia. Avete bisogno della Keycard A per passare oltre la porta senza vetro. Se avrete fatto rumore, la guardia che la possiede scenderà al livello della prigione. In caso contrario, andate a sinistra lungo il breve corridoio, salite le scale e poi andate a destra.
Eliminate le guardie e una di loro possiede una keycard. Scendete e andate attraverso la porta senza vetro.

Girate a sinistra nella grande stanza. Trovate i punti dove non vi esponete al fuoco dei nemici da tutte le direzioni.
C'è un'armatura a destra su una cassa. La guardia che possiede la lista delle vittime è anche lei qui intorno.
Prendete la porta lontana, poi guardate attraverso la finestra della porta e sparate alla telecamera.
Entrate e salite le scale fino al livello superiore, sparate alle guardie e alla telecamera alla fine del corridoio , poi prendete la porta a sinistra: dentro troverete un nastro CCTV. Uscite e ripercorrete il corridoio girando a sinistra in fondo. Sparate alla videocamera attraverso la finestra della porta di sinistra accovacciandovi ed entrate facendo un solo passo. Alzate la testa e sparate alla telecamera sopra di voi. Tornate da dove siete venuti ed entrate nella porta opposta. C'è un'altra porta nelle vicinanze, sparate alla guardia e alla telecamera sul muro di sinistra attraverso la finestra ed entrate. Dentro troverete la Safe Key 2.

Lasciate la stanza e andate a destra nel corridoio, poi ancora a destra in un altro corridoio. Andate attraverso la porta davanti a voi e poi nella stanza di sinistra per la lista del personale. Tornate nel corridoio principale. Andare a sinistra vi porterà a trovare delle pistole automatiche e (nei livelli semplici) un'armatura. Andate a destra, scendete le scale e sparate alle guardie nella stanza principale, nella stanza a destra e nella piccola stanza al piano superiore. Sparate alla telecamera, ma non alla console, poi non andate verso il corridoio perché rappresenta l'uscita. Invece, tornate nel livello della prigione, prendete il manuale di funzionamento del GoldenEye dalla cassaforte che si trova nella stanza vicino alle celle, liberate Natalya, portatevela dietro e uscite dal corridoio. Sulla via d'uscita, Natalya si fermerà alla console e scoprirà che GoldenEye sta per sparare su Severnaya. Quando avrete finito, conducetela in fondo al corridoio.

## MISSIONE 6 SAN PIETROBURGO

### Parte 1: IL PARCO DELLE STATUE

Andate avanti, stando appoggiati al muro di sinistra, stando fuori dalle aree pericolose il più possibile. Sparate ai soldati nemici e raccogliete il KF7 Soviet. Tenete sempre un bel po' di munizioni a portata di mano, ma non perdete troppo tempo a cercarle.
Proseguite oltre il simbolo della falce e martello e superate la lettera P montata su due C. Continuate a seguire il limite estremo sinistro della mappa finché non raggiungerete una scatola da imballo grigia. Seguite il muro e troverete una cassa rossa: entrate e parlate con Valentin e avrete completato il primo obiettivo.

Lasciate la cassa e continuate ad andare a sinistra, passate il carro armato, andate oltre gli edifici e sulla mano di marmo rotta. Qui troverete un'armatura, anche a livello 00 Agent. Andate lungo il passaggio vicino al pollice per prenderla.

Continuate a seguire il muro a sinistra e oltrepassate la falce e il martello fino a raggiungere la statua di Lenin. Camminateci dietro e **RIPONETE LE ARMI**: Janus non vi parlerà se siete armati. Non gradirà nemmeno nessun vostro movimento, perciò state fermi e ascoltate. Qui scoprirete la sua vera identità, perciò ascoltate attentamente. Quando Janus cercherà di mettere fine alla discussione e ordinerà alle sue guardie di uccidervi, preparatevi a un bel combattimento. Gli uomini di Janus sono tutti armati di fucili automatici, perciò fate attenzione.
Correte indietro al cancello dal quale avete cominciato.

Quando vi avvicinerete all'elicottero, attiverete una bomba a tempo e avrete quindici secondi per svegliare Natalya (camminatele sopra) e portarla in salvo (spostatevi). Quando l'elicottero sarà saltato per aria, la scatola nera verrà scagliata in mezzo al parco e atterrerà casualmente, perciò dovrete mettervi a cercarla, ma vi verrà detto si vi state avventurando troppo lontano. Quando avrete trovato il registratore di volo, tornate al cancello dove i soldati tengono Natalya. Fatevi catturare perché, se tentate di sparare, Natalya verrà uccisa e la vostra missione sarà fallita.

**Parte 2: GLI ARCHIVI MILITARI**
Comincerete in una stanza con due guardie. Non attaccheranno finché non raggiungerete la vostra pistola e le vostre munizioni che sono sul tavolo davanti a voi. Se potete, usate il vostro orologio magnetico per recuperare le pistole e uccidete le guardie a mani nude. Non è difficile ed eviterete l'intervento dei rinforzi.
Abbandonate la stanza e fate fuori le rimanenti guardie , muovetevi nella stanza opposta, fate "pulizia" e raccogliete l'armatura. Tornate nel corridoio e in fondo salite le scale.

Uccidete la guardia a sinistra e poi andate a destra. Nella stanza successiva ci sono tre guardie, uccidetele e poi esplorate l'angolo lontano della stanza con il pulsante B. Il muro a destra si aprirà per rivelare un passaggio segreto Ricordatevi di questa stanza: se più avanti perderete Natalya, la ritroverete qui.

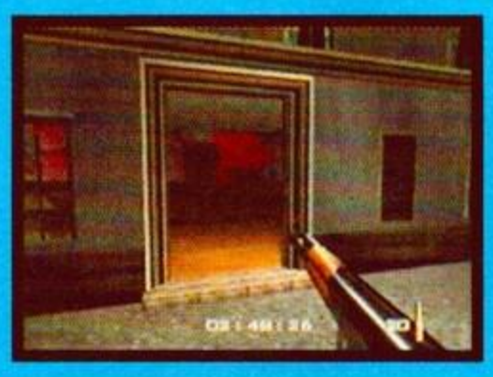
Al termine del passaggio aprite a destra ancora e sparate alle casse che vi ostruiscono la strada. Non state troppo vicini in quanto potreste provocarvi dei danni... Andate oltre, fate esplodere le casse che bloccano il corridoio ed entrate nella porta che si trova in fondo. Ripulite la balconata dalle guardie poi andate verso la doppia porta ed eliminate tutti i nemici. Le scale che conducono in alto sono collegate a un attico, un altro posto nel quale si potrà rifugiare Natalya. Entrate nelle doppie porte nell'angolo, uccidete le guardie e poi nella porta singola adiacente: qui troverete Natalya e alcune guardie. Prendete la doppia porta sul muro diagonale, scendete le scale e, al livello Agent, troverete un'armatura.

Entrate nelle porte e andate a destra, poi entrate nella porta sul muro più distante: dentro la stanza troverete altre due porte. Quella di destra porta in una specie di cortile pullulante di guardie, mentre quella di sinistra conduce alla scatola nera dell'elicottero. Parlate con il tizio che vi darà una chiave: questa apre una cassaforte nella stessa stanza all'interno della quale si trova la scatola nera dell'elicottero. Se dovessero arrivare delle guardie, non date la schiena alla porta e sparate alle scatole per farle saltare in aria. Uscite prendendo la porta di destra, non quella dalla quale siete arrivati.

Ora dovreste trovarvi in un corridoio, girate a sinistra e seguite la strada. In fondo troverete una porta: le finestre sulla destra rappresentano l'uscita e voi potrete andarvene se Natalya vi avrà seguito (altrimenti la troverete nel passaggio segreto o nell'attico).
Tornate indietro e sparate a una qualsiasi delle tre finestre, ma non quando Natalya si troverà di fianco a voi altrimenti scapperà ancora...

**Parte 3: LE STRADE**
Anche in questa sezione avrete un tempo limitato e dovrete fare tutto di corsa. Fortunatamente, sapendo dove e cosa fare, non dovreste incontrare troppe difficoltà.

Andate verso sinistra e quindi procedete diritti fino all'ingresso nel cortile. Eliminate le guardie. Noterete un carro armato sulla sinistra, ma non è ancora venuto il momento di utilizzarlo, per cui ignoratelo. Andate verso destra e prendete il corridoio sulla sinistra, percorrendolo finché non arriverete all'ingresso aperto del palazzo grigio. All'interno c'è Valentin. Parlategli (vi consente di aumentare il tempo a disposizione). Salutatelo e girate a sinistra. Arrampicatevi attraverso la finestra rotta di fianco al muro con i graffiti che apparentemente rappresentano la parola **CIN**. All'interno troverete due stanze in cui sono nascosti un lanciagranate e un'armatura. L'armatura sarà presente a qualsiasi livello di difficoltà selezionato.



Tornate dove era custodito il carro armato, salite su di esso e prendetene il controllo premendo il tasto "B". Iniziate a seguire la strada, senza preoccuparvi di schiacciare sotto i cingoli tutte le guardie che vi si pareranno innanzi. Usate il KF7 per eliminare le guardie più lontane. Per beccare Natalya e Durumov tenete sempre la destra. Ovviamente girate a sinistra quando non avete altra possibilità, ricordandovi di andare a destra non appena potete.

In diverse sezioni incontrerete pezzi di strada minata. Eliminate le mine sparandoci contro con il cannoncino montato sul carro armato o con il lanciagranate. Se siete scesi dal carro ignoratele. Fate attenzione ai civili presenti nell'area e cercate di ridurre al minimo le vittime. Se moriranno dieci o più civili, la missione fallirà.

**Parte 4: IL DEPOSITO**
La velocità di movimento e la rapidità di decisione saranno le armi vincenti in questa sezione. Giocando ai livelli Agente e Agente Segreto troverete un sacco di armi e armature, mentre al livello Agente 00 l'intera sezione ne sarà quasi sprovvista.
Dirigetevi verso destra e aggirate (non dovete entrarci) il magazzino. Al livello Agente un'armatura si trova nascosta dietro le casse e per trovarla basta seguire il muro. Arriverete a un secondo magazzino contenente una seconda armatura, mentre una terza si trova nel tunnel della ferrovia. Il tunnel è un ottimo posto per tendere imboscate alle guardie che vi inseguono.

Dalla parte opposta del tunnel c'è una porta che si apre su un deposito. Al livello Agente Segreto vi troverete altre armature. Lo stesso dicasi per il piccolo magazzino sulla sinistra. Quando sarete ben protetti, dirigetevi verso nord attraverso il secondo passaggio.

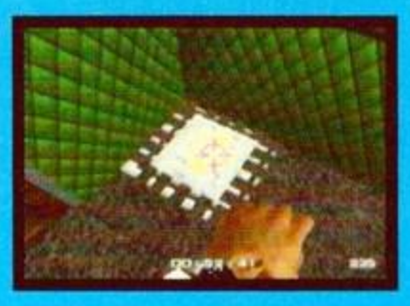
Girate a sinistra e fatevi largo tra gli avversari fino al magazzino posto alla fine del passaggio. Non sarà facile. Arrivate al fucile automatico posto nell'angolo a sinistra utilizzando le casse. Uccidete le guardie, distruggete il computer e recuperate la chiave della cassaforte posta sul tavolo vicino alla mappa. In questo modo avrete raggiunto due obiettivi.

Uscite dal deposito e, se state giocando al livello Agente Segreto, dirigetevi nel magazzino sulla sinistra verso la fine del complesso. In esso troverete altre armature. Altrimenti dirigetevi verso nord passando tra i magazzini. Al livello Agente un'armatura è nascosta in quello di sinistra. Al livello Agente Segreto ce ne sono altre nascoste nel magazzino posteriore e tra le casse nella parte lontana del cortile. I giocatori Agenti potranno inoltre recuperare delle ricariche tra le casse poste nella parte sinistra del cortile. Poi dovrete uscire proprio da quella direzione.
Alla fine del cortile c'è un scala che porta a una porta metallica. Entrate e aprite la cassaforte con i piani dell'elicottero. Entrate nella porta successiva, passate il corridoio e scendete le scale. Il treno si trova oltre le porte metalliche.

### Parte 5: IL TRENO

Questa è una missione segretissima. Cercate di evitare le imboscate e fate in modo da evitare i nemici o di individuarli ed eliminarli a distanza.

Muovervi nel treno non dovrebbe crearvi grossi problemi di orientamento: è sufficiente andare avanti e raccogliere oggetti e armature ed eliminare i nemici. In ogni carrozza c'è un freno di emergenza, posto sul lato destro della porta. Nel primo vagone dovete eliminare le quattro guardie presenti e sparare sul congegno che regola il freno di emergenza (la cassetta coi fili elettrici gialli e rossi). Nella seconda carrozza ci sono molte più guardie. Non vi lasciate coinvolgere in una sparatoria, dato che potrebbero colpire le casse esplosive con conseguenze drammatiche. Riparatevi dietro le casse di metallo ed eliminate piano piano i nemici. Dopo averli uccisi tutti fate saltare nuovamente il freno di emergenza e proseguite verso il terzo vagone.



Si tratta di una carrozza passeggeri e pertanto dovrete evitare inutili spargimenti di sangue. Fate attenzione alla guardia in piedi vicino alla prima porta ed eliminate anche quelle nel corridoio. Non vi fate sorprendere dalle guardie che usciranno dalle porte successive e sparate nuovamente al meccanismo di freno. Eliminate le ultime guardie prima di passare alla carrozza successiva.
Il quarto vagone è praticamente simile al terzo, fatta eccezione per il fatto che il sistema di sicurezza del freno è posto vicino alla prima porta. Distruggetelo appena possibile ed eliminate le guardie nel terzo e nell'ultimo scompartimento.
La quinta carrozza è colorata e arredata con colori tendenti al verde. Non perdete tempo però a giudicare il gusto degli addobbi e recatevi verso la zona ristorante. Voltatevi, dato che una guardia sarà comparsa dietro di voi ed eliminatela. Distruggete di nuovo il freno e proseguite nell'ultimo vagone.
Anche in questo caso il dispositivo di freno è posto all'inizio della carrozza. Non appena lo farete saltare arriveranno due guardie: fatele fuori prima che possano aprire il fuoco. Se le mancherete bloccheranno la porta davanti a voi. Natalya si trova nella parte lontana della carrozza. Quando Trevelyan vi ordinerà di fermarvi, obbeditegli. Sparate su Durumov e liberate Natalya. Non appena sarà caduta uccidete Onatopp per guadagnare un po' di tempo. Mettete fuori uso il pannello elettrico sul pavimento utilizzando il vostro orologino laser. Nel frattempo Natalya supererà il codice di ammissione di Boris. Con l'orologio mirate alle stringhe metalliche di colore grigio. Se doveste esaurire la carica dell'orologio, utilizzate pure il fucile o la pistola. Se state giocando in qualsiasi modalità diversa dall'Agente 00, non dovrete aspettare e basterà saltare nel foro del pavimento e scappare. Giocando al livello più difficile, invece, dovrete aspettare finche Natalya non avrà finito. Fate attenzione che il treno salterà in aria.

## MISSIONE 7 - CUBA

### Parte 1: LA GIUNGLA

Natalya ha imparato molto da voi e vi sarà di aiuto durante questa missione. Dato che vi precederà fate attenzione quando aprite il fuoco. Seguite il muro sulla sinistra fino a raggiungere il fucile automatico, eliminando le guardie e impossessandovi dei loro armamenti. Utilizzando il fucile di precisione riuscirete a eliminare i cecchini a distanza.

Un cannoncino vi minaccerà e, se comincerà a sparare contro di voi, copritevi e uscite quando le raffiche termineranno. Vicino alle prime tre torrette ci sono quasi sempre delle armature. Dopo la prima torretta, girate a destra per la seconda e a sinistra per la terza, poi a destra per il ponte.

Avvicinatevi al ponte di corda e quando Xenia parlerà, muovetevi di lato e puntatele addosso la pistola: quando è sul ponte, Xenia non può puntare in diagonale e voi avrete tutto il tempo di mirare alla sua testa e se sarete abbastanza veloci, potrete farla fuori prima che questa apra il fuoco. Prendete il suo RC-P90 e il suo lanciagranate; appena superato il ponte distruggete la torretta appena visibile sulla sinistra.

Sulla destra c'è una caverna, eliminate le guardie e poi entrate, abbassando lo sguardo a intervalli regolari: sul retro della caverna c'è un cannone automatico che dovrete fare distruggere prima che vi veda. Procedete nella caverna successiva facendo fuori le guardie dallo stretto tunnel. Dentro la caverna troverete una scala e un tunnel: fronteggiate questo e sparate a tutte le guardie che emergeranno. Ora salite la scala e mirate alla torretta di sopra che non vi vedrà finché non sarete proprio in cima, così potrete liberarvene tranquillamente. Andate sulla piattaforma dove vedrete una torretta automatica alla destra e delle casse a sinistra. Distruggete la torretta, piantate una mina sulle casse, allontanatevi e salutate.

Scendete dal tunnel sulla destra, fate fuori le guardie che si nascondono dietro le casse di metallo il più velocemente

possibile, utilizzando le granate. Arriveranno a questo punto rinforzi infiniti e voi dovrete aprirvi una strada per arrivare all'uscita...

**Parte 2: IL CENTRO DI CONTROLLO**

Uscite dall'ascensore e raccogliete le pistole automatiche e quando avrete ripulito la zona, aprite l'ascensore: Natalya correrà alla console e armeggiandoci riuscirà ad aprire la porta di sicurezza. Entrate, seguite il corridoio e fate fuori le guardie. C'è una specie di uscita sulla destra piena zeppa di guardie che si nascondono dietro delle casse di metallo: accucciatevi qui dietro e fatele fuori una per una...

Andate oltre le casse ed entrate nella stanza successiva, sparate alle guardie e salite le scale fino a raggiungere la balconata, passate attraverso le porte e sparate alle altre guardie. Scendete dalle scale e prendete la porta di sinistra, dove incontrerete nuovamente Boris. Non sparate anche se vi punterà contro una pistola. Invece aspettate finché non la metterà giù e poi seguitelo sulle scale. Sparate alle due guardie e poi salite la successiva rampa di scale. Seguite il passaggio a sinistra e camminate attraverso le barre per trovare un'armatura. Scendete dalle scale fino al piano terra.

Con le scale dietro di voi, andate a sinistra ed entrate nella porta di metallo con le bordatura gialle e rosse: dentro troverete altre guardie e una pistola automatica. Muovetevi con cautela ed entrate nella stanza. Al livello Agente 00 troverete sulla destra e sulla sinistra una fila di armi automatiche pronte a crivellarvi di colpi. Correte in modo da evitare il loro fuoco. Nell'ultima stanza troverete un grosso computer (è posto sulla destra) che dovrete far saltare in aria piazzandogli una bella carica esplosiva (la farete brillare non appena fuori dalla stanza). Le due porte di sicurezza sulla destra sono chiuse a chiave, per cui dovrete far saltare anche il secondo computer di controllo (quello vicino all'angolo). Salite passando per le scale e fate saltare in aria gli altri due computer posti negli angoli destro e sinistro più lontani. Ne dovrete far esplodere un altro, ma non è ancora venuto il momento di farlo.

Prima di entrare nell'ascensore liberate Natalya, in modo che faccia saltare in aria tutti i terminali nella sala principale con l'eccezione della console GoldenEye, la macchina posta al centro vicino al monitor della mappa. Questa mossa impedirà alle guardie di utilizzare l'arredamento come copertura. Andate a recuperare Natalya (passate attraverso la porta di sicurezza del piano successivo) e proteggetela mentre sabota il sistema. Non le state troppo vicino o i colpi sparati contro di voi potrebbero colpirla. Tenete d'occhio la vetrata e la passerella, dato che è da lì che arriveranno le guardie non appena Natalya farà suonare l'allarme.

Quando avrete fatto piazza pulita, giratevi in modo da avere la mappa alle spalle. Noterete delle porte sia a destra che a sinistra. L'ultimo computer si trova dietro la porta di destra; fatelo saltare e entrate nell'altra porta. Raccogliete l'armatura e dirigetevi attraverso la porta posta sul lato opposto della stanza. Eliminate le guardie e inseguite Trevelyan attraverso la porta dalla parte opposta all'ascensore.

**Parte 3: LE CAVERNE D'ACQUA**

Nella prima parte di questa sezione dovrete cercare di risparmiare munizioni. Mirate pertanto alla testa. Sbarazzatevi delle guardie da dentro l'ascensore e guadagnate le scale che conducono verso il basso. Scendete ed eliminate l'unica guardia presente (potete anche recuperare un'armatura al livello Agente). Utilizzate una mina per far saltare il sistema di controllo della pompa. Fate attenzione che lo scienziato non sia troppo vicino al luogo dell'esplosione. Proseguite nella stanza successiva e fate la stessa operazione, in modo da completare il primo obiettivo della missione. Tornate nella prima stanza, sfasciate le casse e raccogliete le munizioni. Salite al piano superiore attraverso la scala che avete usato all'inizio.

Procedete seguendo il corridoio principale, superate la seconda scaletta e fermatevi quando raggiungerete il passaggio a spirale. Liberatevi delle guardie con l'AR33 ed entrate nella porta posta in cima al passaggio a spirale. Fate fuori le guardie nella caverna e raccogliete le munizioni contenute nelle scatole. Procedete nel corridoio e fate attenzione alle numerose guardie. Superate le scale e entrate sulla piattaforma ottagonale con una porta sulla destra e un passaggio a sinistra. Eliminate le guardie ed entrate nella porta. Distruggete la torretta a sinistra e recuperate le munizioni contenute nelle casse. Scendete giù e impossessatevi della keycard A tenuta da una delle guardie. Distruggete i computer che controllano la pompa esterna e fate saltare i blocchi. C'è un passaggio segreto che vi conduce a un'armeria (dovrete far saltare un'altra parete metallica). Piazzate una carica esplosiva accanto alle casse nel mezzo dell'armeria e scendete dalle scale. Superate le prime scale e salite le seconde, giungendo così in una stanza con una porta sulla parete in fondo e un passaggio a sinistra. Uccidete la guardie e recuperate la keycard C. Dirigetevi a sinistra e fatevi strada fino alla piattaforma ottagonale incontrata in precedenza. Dirigetevi nella stanza con la porta che avevate visitato prima.

Ci sono guardie sia sul lato sinistro che su quello destro. Inoltre ce n'è anche un gruppetto proprio davanti a voi. Nella zona più lontana c'è una radio con la quale dovete contattare Jack Wade e pertanto evitate di danneggiarla uccidendo le guardie nelle vicinanze. Una delle guardie ha la keycard B (dovrebbe essere una di quelle sulla sinistra). Dopo aver contattato Jack, distruggete la console principale e uscite passando per la porta di sinistra. Dirigetevi verso l'ascensore e procedete fino alla locazione con le torrette. Eliminatele con l'AR33. Quando Trevelyan vi schernirà, giratevi ed eliminate le guardie che vi stanno arrivando alle spalle. Quindi inseguitelo e uscite dal livello.

**Parte 4: L'ANTENNA**

Eccovi alla battaglia finale con Trevelyan. La parte superiore di questo livello è interamente costituita da una passerella di forma triangolare con dei ponti di collegamento che partono da ciascun angolo. Quando inizierete avrete dietro un'armatura. Ce n'è una alla fine di ciascun ponte di raccordo. Tuttavia non è molto saggio cercare di raccoglierle tutte (tranne che al livello Agente), in quanto vi esporrete al fuoco delle guardie. Rimanete in un angolo e sparate alle guardie che tentano di avvicinarsi. Impossessatevi delle loro armi e cercate di guadagnare la posizione centrale.

Eliminate più guardie possibile e scendete dalle scalette. Sparate attraverso la porta posta sulla sinistra e distruggete la torretta difensiva posta sul soffitto. Trevelyan cercherà di fuggire attraverso la porta più lontana. Seguitelo, eliminate la seconda torretta tenendovi a distanza e disattivate il computer in modo da completare il primo obiettivo della missione.

Per catturare Trevelyan dovrete innanzitutto ferirlo. Quando viene colpito, il gaglioffo cercherà la fuga, ma sarà costretto a riprendere fiato in alcuni punti. Se doveste

perdere le sue tracce sarà possibile ritrovarlo in uno di questi posti. Cercate quindi di ricordare dove si trovano. Quando vi precipiterete all'interno della porta attraverso la quale Trevelyan è fuggito, lo vedrete ai piedi di un piano inclinato. Sparategli (preferibilmente alla testa) e fatelo fuggire di nuovo. Seguitelo lungo il pendio fino alla passatoia. Sparategli ancora e continuate a seguirlo. Entrate nella porta e sparategli di nuovo. Raccogliete anche l'armatura da dietro il macchinario e seguitelo al piano superiore. Sparate e continuate l'inseguimento, finché non vi ritroverete nel luogo del vostro primo incontro.

Quando ci sfiderà a farla finita (Finish the job) scendete sul passaggio sotto le due stanze e scendete sulla scala che porta alle stanze centrali. Trevelyan scomparirà in una botola. Seguitelo. Se vi colpirà farete una bruttissima fine. State con le spalle alla scala, quindi, e camminate con cautela tenendo sotto mira il basso. Sparategli non appena cadrete e avrete terminato la missione.

## MISSIONE 8 - TEOTIHUACAN

### Parte 1: IL COMPLESSO AZTECO

Per questa missione sono previsti solamente due obiettivi, qualsiasi sia il livello di difficoltà selezionato. Riprogrammare il sistema di guida dello shuttle e lanciarlo in orbita. Non siate troppo felici, comunque, dato che non sarà affatto facile. Ci sono torrette difensive nascoste ovunque e un enorme numero di guardie da eliminare. Uccidete i soldati presenti nella prima stanza e dirigetevi verso la porta illuminata dalle due luci. Ricaricate l'arma e preparatevi alla prossima scaramuccia. Alla fine vi troverete nella stanza di controllo del lancio. Attivate la console in modo da aprire la porta nascosta sulla sinistra e rendere accessibile un tunnel. Seguitelo e distruggete i computer nella sala. In questo modo scoprirete altre due porte: aprite quella a destra. Dirigetevi verso destra, quindi a sinistra e ancora a sinistra in prossimità dell'incrocio a T. Ci sono due torrette difensive davanti a voi. Distruggetele sparando da dietro l'angolo e aggiratele, svoltando a destra in modo da recuperare una preziosa armatura. Andate dalla parte opposta dell'apertura ignorando il passaggio verso sinistra. Troverete una nuova apertura. Eliminate le guardie presenti e il drone di sorveglianza ed entrate. Aprite la porta sul lato opposto e fronteggiate Jaws, uno dei brutti ceffi di Moonraker. Come la maggior parte dei nemici, il fellone spara solamente diritto, per cui affrontatelo girando attorno alle scale. Impossessatevi della carta di accesso e tornate nella stanza precedente, quella in cui avete eliminato guardie e torrette. Salite sulla scala, abbattete la porta ed entrate nell'apertura che conduce al centro di controllo dello shuttle. Entrate nella porta che prima era bloccata (quella sulla sinistra). Chiudetevi dentro e programmate il sistema di guida dello shuttle utilizzando il disco Q. Impossessatevi del nastro DAT.

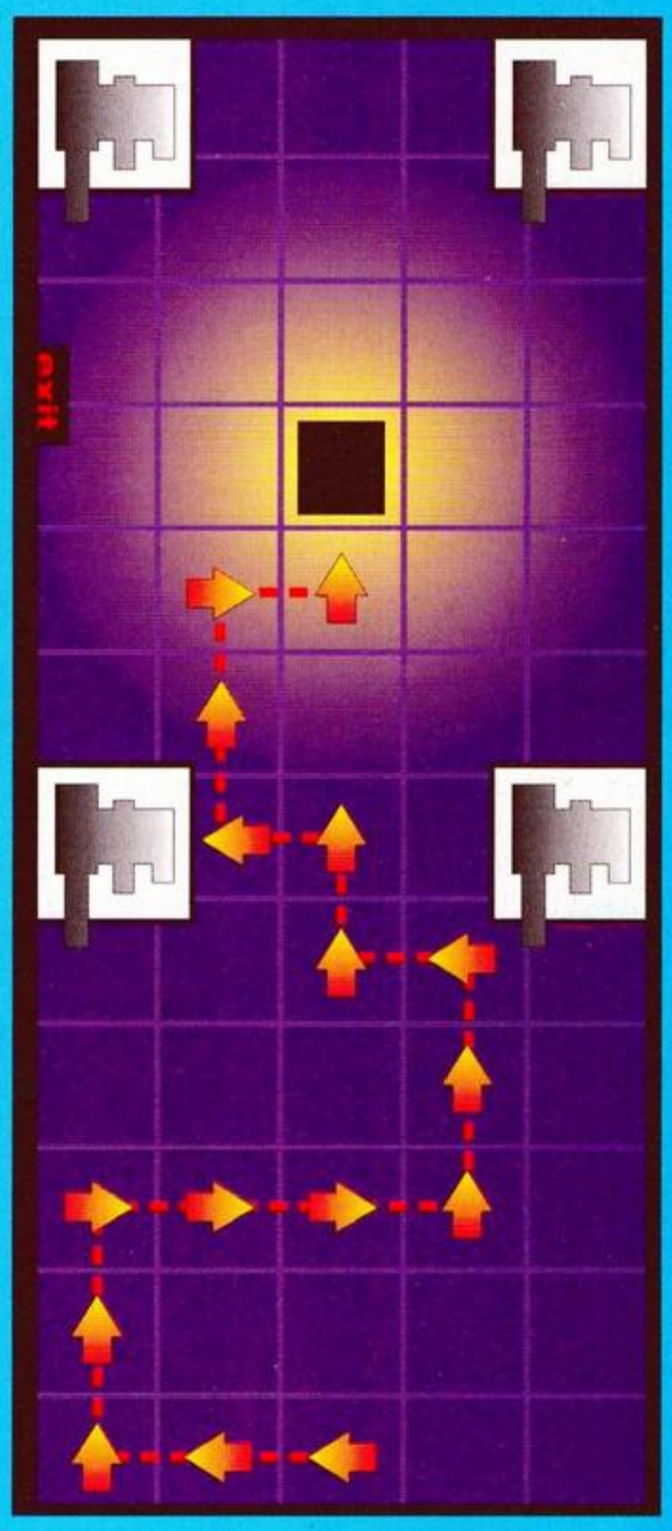
Tornate nell'apertura e recatevi nell'hangar dello shuttle dove dovrete eliminare le solite torrette. Avvicinatevi al computer e inserite il DAT nel drive. Dato che avevate chiuso la rampa di lancio, il conto alla rovescia era stato interrotto a dieci secondi. Tornate alla scaletta e salite sulla piattaforma. Utilizzate il computer per sbloccare la rampa, in modo da consentire la partenza dello shuttle.

## MISSIONE 9 EL-SAGHIRA

### Parte 1: IL TEMPIO EGIZIO

L'obiettivo è ancora una volta quello di recuperare la Golden Gun e sconfiggere Baron Samedi. Questo livello ha nemici infiniti e diventa anche più buio a mano a mano che passa il tempo, perciò fate velocemente.

Salite nella stanza con le colonne e girate a destra. Dopo la scalinata girate a sinistra per la porta che vi porterà alla Golden Gun, che non potrete prendere se non risolverete il puzzle del pavimento: camminando sulla piastrella sbagliata attiverete la trappola di Scaramanga e non potrete prendere la pistola. Date un'occhiata all'illustrazione e seguite il cammino indicato. Ora tocca a Samedi: potrete farlo fuori con armi normali ma ci metterete un'eternità e poi dovrete affrontarlo in tre locazioni diverse prima di avere la meglio, ma se




possedete la Golden Gun dovrete colpirlo solamente tre volte. Quando avrete la pistola, uscite dalla porta di sinistra e nel corridoio troverete una armatura. Procedete nella porta successiva per trovarvi di fronte Baron Samedi: battetelo e questo riapparirà nella piscina all'inizio del livello. Raggiungetelo prendendo l'apertura vicino

alla porta dietro al tempio e proseguite finché non sarete arrivati a destinazione. Battete Samedi un'altra volta e questo sparirà ancora. Per trovarlo, andate nell'apertura opposta alla piscina e girate a destra, poi ancora a destra.

Scendete le scale e risalitele dall'altra parte per arrivare in una stanza con un obelisco nero. Nell'angolo a sinistra c'è un'armatura, dove troverete anche Samedi. Combattetelo con carisma e rispeditelo nell'oltretomba...

## VANTAGGI DISONESTI...

"Ci sei Bond? Qui Q. Uno dei nostri operativi ha rinvenuto un microchip che ti consente di barare durante le tue missioni. I nostri tecnici hanno crackato il programma e hanno scoperto che cosa ti può offrire: non dovrai attivare i cheat muovendo e schiacciando una serie infinita di pulsanti, ma li otterrai completando dei livelli a determinate difficoltà e in un tempo definito..."
Ecco un dossier su come funzionano e cosa fanno.

- Missioni segrete e Opzioni
Completate il gioco in modalità Secret Agent per guadagnare l'accesso alla missione 8: Il Complesso Azteco.
Completate il gioco in modalità 00 Agent per guadagnare l'accesso alla Missione 9: il Complesso Egizio
Completate le missioni segrete in modalità Secret Agent e 00 Agent per avere accesso a un editor che vi permetterà di modificare i parametri dei nemici (tempi di reazione, energia e via dicendo).

- Personaggi Extra e Arene per la modalità multigiocatore
Completate il secondo Bunker, le Caverne e l'Archivio perché questi diventino teatri per il multiplayer in Live And Let Die.

Completate il gioco a livello Agent per espandere i personaggi selezionabili da otto a trentatré (comprendenti Oddjob, Jaws e Mayday).

- Armi Extra
Guadagnate un'arma permanente completando il gioco dall'inizio alla fine (compresi i livelli segreti). Le armi a disposizione sono le seguenti:
AGENT: Cougar Magnum
SECRET AGENT: Moonraker Laser
00 AGENT: Golden Gun

- Sparare agli scienziati
A livello Secret Agent, se ferite uno scienziato, questo può tirare fuori una pistola e puntarvela contro. Non tutti gli scienziati sono armati ma quelli che lo sono hanno una buona mira. Molti tirano fuori la pistola quando date loro le spalle.

- Trucchi
Completare un particolare livello, in un tempo predefinito, rivelerà un trucco nascosto. Questi possono essere attivati dal menu cheat la volta successiva che si gioca. Notate che, se si vuole giocare con i trucchi, bisogna per forza rifare missioni già completate. Per le informazioni sui trucchi date un'occhiata alla tabella alla pagina successiva.

## VIVI E LASCIA MORIRE

"Ok Bond, l'ultima sessione di allenamento. Hai imparato come giocare da solo, ora è il momento di farlo con degli amici. TOGLITI DALLA FACCIA QUELLA SMORFIA, BOND! E' una cosa seria, se non farai attenzione non saprai mai come giocare il Deathmatch di GoldenEye. Vivi e lascia morire..."

Vivere e Morire

La sfida Live And Let Die è abbastanza semplice: combattere fino alla morte. Possono prendere parte al gioco fino a quattro giocatori, ciascuno con un diverso personaggio del gioco. All'inizio sono selezionabili solamente otto personaggi: Bond, Natalya, Trevelyan, Xenia, Ourumov, Borsi, Valentin e Mishkin. Se completerete il gioco a tutti i livelli, questi personaggi diventeranno 33, comprendendo alcune superstar dei precedenti film di James Bond.
I combattenti vengono a confrontarsi in una grande arena e lo scopo del gioco è quello di uccidersi a vicenda. Imparate la struttura dei vari livelli in modo che potrete inseguire con successo gli altri giocatori.

Scenari

Ciascun scenario di Live And Let Die ha i propri obiettivi e parametri che possono comunque essere configurati a proprio piacimento. Questi sono:

Normal: Uccidi più volte in un determinato numero di minuti oppure raggiungi un numero di uccisioni predefinite.
You Only Live Twice: Ciascuno dei partecipanti ha due vite. Chi rimane in vita vince.

The Living Daylights: trovate una bandiera e tenetela il più possibile. Non è facile perché il giocatore in possesso della bandiera non può utilizzare le armi.

The Man With The Golden Gun: C'è una pistola dorata nell'arena; trovatela prima del vostro avversario.

Licence To Kill: Simile a You Only Live Twice, ma questa volta la vita a disposizio-

ne è una sola.

Team: Quattro giocatori possono affrontarsi in squadre di 2 contro 2 oppure 3 contro 1. Se si è in tre, qualcuno verrà escluso.

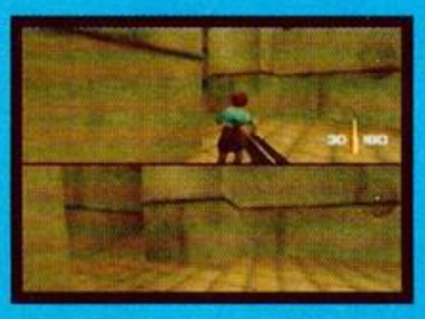
Coscienza totale...

Usate i vostri sensi. Ascoltate i colpi dei vostri avversari e tenete un occhio sempre sul radar. Ovunque vi troviate, siate sicuri di potere coprire tutte le entrate e le uscite della stanza. Se qualcuno è nelle vicinanze, trovate un posto dove potere nascondervi e sparare tranquillamente. Se siete nei guai, cercate sempre una via d'uscita: mai chiudersi in un angolo...

Linea di fuoco

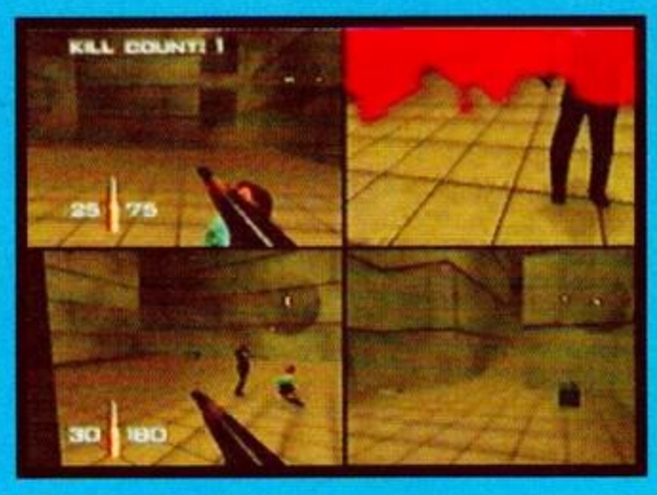
Ricordate i passaggi nelle caverne? Ricordate le torrette di avvistamento in vari livelli? Da queste posizioni potevate far fuori delle guardie senza nemmeno che queste se ne accorgessero: usate questa tecnica anche nella modalità multigiocatore.

L'emozione della caccia



Se siete quasi disarmati e incontrate qualcuno molto meglio equipaggiato, state tranquilli che finirà in un inseguimento.
L'istinto del nemico è quello di cacciare e, appena girate un angolo, cercate un posto dove nascondervi. Il vostro nemico non è in grado di vedere il vostro movimento e pertanto potrebbe passare oltre offrendovi la schiena. A questo punto anche la vostra arma più scarsa sarà in grado di provocare dei danni notevoli alla sua salute. Se sapete che nelle vicinanze c'è un'armatura, prendetela e poi potrete fronteggiare il vostro nemico quasi tranquillamente.
Altrimenti potete attaccare un nemico con la pistola e, quando questo vi rincorrerà, nascondetevi dietro a una porta automatica: cambiate arma e quando questo aprirà, lo avrete alla vostra mercé per qualche secondo. Dovrebbe essere abbastanza.

La Follia Multigiocatore




Se state giocando con più di un avversario non dimenticatevelo mai. Non perdete mai tempo e soprattutto ricordatevi che sempre qualcuno pronto a farvi la pelle sgusciando dai posti più impensabili.
Sssaluutoooo!

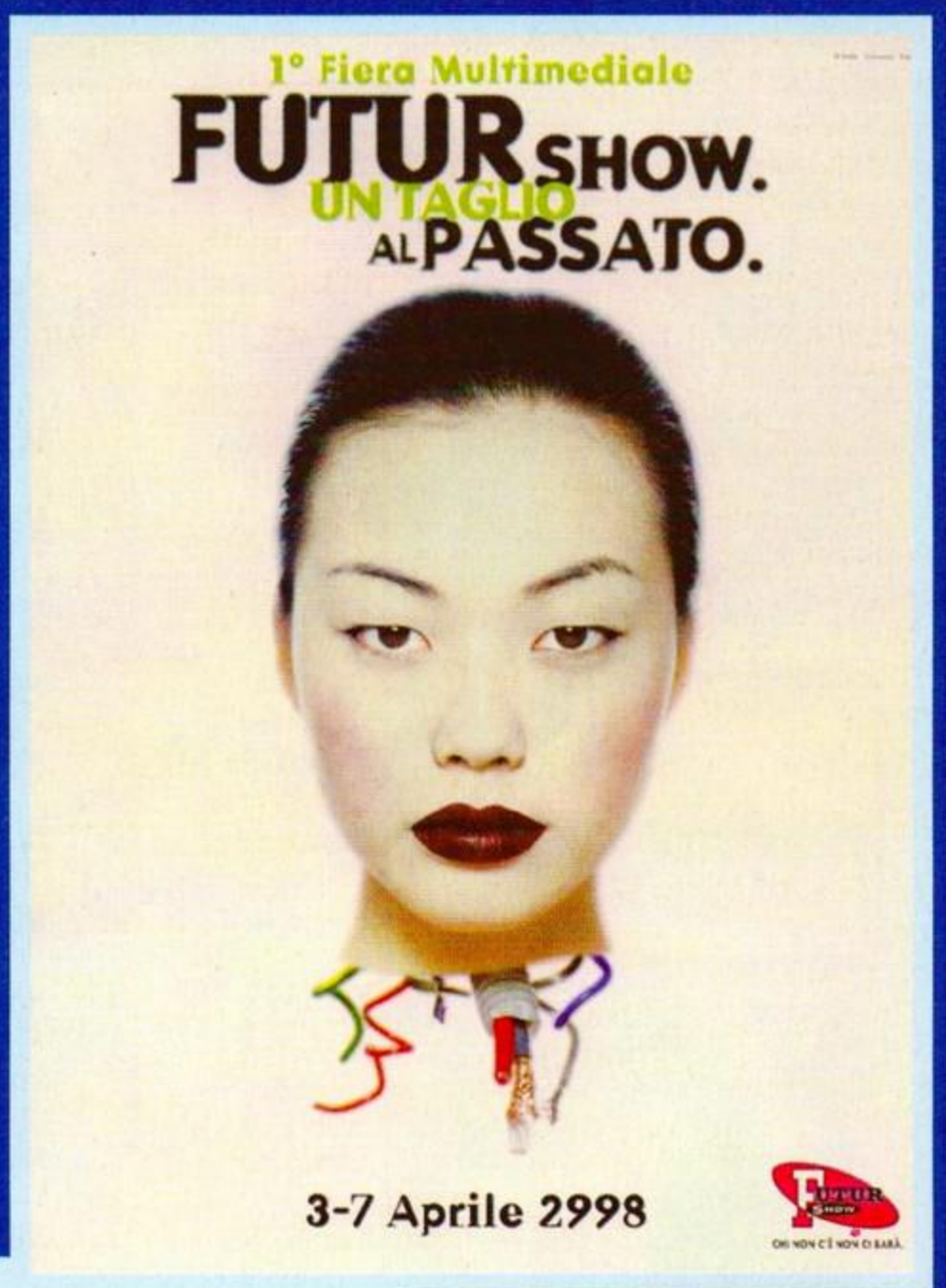
| LIVELLO | AGENT | SECRET AGENT | 00 AGENT |
|---|---|---|---|
| Diga | No | Paintball Mode (2:40) | No |
| Attrezzature | No | No | Invincibilità (2:05) |
| Fuga | DK Mode (5:00) | No | No |
| Superficie | No | Doppio lanciagranate (3:30) | No |
| Bunker | No | No | Doppio Lanciarazzi (4:00) |
| Silo | Fast Mode (3:00) | No | No |
| Fregata | No | No Radar* (4:30) | No |
| Superficie 2 | No | No | Mini Bond |
| Bunker 2 | Doppi coltelli da lancio (1:30) | No | No |
| Parco delle Statue | No | Animazioni Veloci (3:15) | No |
| Archivi | No | No | Invisibilità (1:20) |
| Strade | Tutti i nemici hanno i razzi (1:45) | No | No |
| Deposito | No | Animazioni Lente (1:40) | No |
| Treno | No | No | PP7 Argentata (5:25) |
| Giungla | Doppi Coltelli da Caccia (3:45) | No | No |
| Controllo | No | Munizioni Infinite (10:00) | No |
| Caverne | No | No | Doppio RC-P90 |
| Antenna | PP7 Dorata** (2:15) | No | No |
| Complesso Azteco | No | Doppi Laser*** | No |
| Tempio Egizio | No | No | Tutte le armi**** (6:00) |

* Si applica solo alle partite Live And Let Die
** Completandolo fuori dal tempo limite, vi darà una Cougar Magnum
*** Laser se si fallisce il tempo limite
**** Golden Gun se ci si mette più di 6:00

**L'evento che tutti aspettavate è ormai prossimo.**

# CONSOLEMANIA
# E
# XENIA EDIZIONI

**hanno preparato qualcosa di speciale per tutti voi**




**SE VOLETE SAPERNE DI PIU NON PERDETE LE PROSSIME USCITE O DATE UN OCCHIO AL SITO WWW.XENIA.IT. VI ASPETTIAMO.**

# HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN

– CHIUSO IL LUNEDÌ MATTINA –

## TITOLI PLAYSTATION PAL

| | |
|---|---|
| ACTUA SOCCER 2 | 99000 |
| ACE COMBAT 2 | 95000 |
| AGENT ARMSTRONG | 95000 |
| ACTUA GOLF 2 | 85000 |
| ADIDAS POWER SOCCER INT. | 79000 |
| BATTLE STATION | 79000 |
| BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 | 85000 |
| BUST A MOVE 3 | 79000 |
| CROC | 89000 |
| C & C RED ALERT | 99000 |
| CRASH BANDICOT 2 (parlato in italiano) | 99000 |
| CASTELVANIA | 99000 |
| DARKLIGHT CONFLICT | 79000 |
| CRUSADER NO REMORSE | 65000 |
| DIE HARD TRILOGY | 85000 |
| DISCWORLD 2 | 99000 |
| DEVIL'S DECEPTION | 95000 |
| DESCENT 2 | 79000 |
| FORMULA1 97 | TEL. |
| FIGHTING FORCE | 99000 |
| FINAL FANTASY 7 | 99000 |
| FIFA WORLD CUP 98 (parlato in italiano) | 89000 |
| FELONY 11-79 | 95000 |
| FLYING CORPS | 95000 |
| FANTASTIC FOUR | 89000 |
| G - POLICE (parlato in italiano) | 95000 |
| GRID RUN | 65000 |
| GRAND THEFT AUTO | 95000 |
| HERCULES (parlato in italiano) | 95000 |
| INDIPENDECE DAY | 85000 |
| LIFEFORCE TENKA | 79000 |
| MEGAMAN X3 | 69000 |
| MONSTER TRUCKS | 79000 |
| MORTAL KOMBAT MYTHOLOGICS | 99000 |
| MDK | 95000 |
| MOTO RACER | 89000 |
| MASS DESTRUCTION | 79000 |
| MAGIC THE GATHERING | 99000 |
| MADDEN 98 | 95000 |
| NUCLEAR STRIKE | 89000 |
| NHL 98 | 95000 |
| NBA LIVE 98 | 89000 |
| NEED FOR SPEED 2 | 85000 |
| NANOTEK WARRIOR | 79000 |
| ODDWORLD ABE ODDYSEE | 85000 |
| PANDEMONIUM 2 | 89000 |
| PREMIER MANAGER 98 | 95000 |
| PERFECT ASSASSIN | 95000 |
| PARAPPA THE RAPPER | 69000 |
| ROSCO MC QUEEN | 95000 |
| RALLY CROSS | 69000 |
| RAY STORM | 69000 |
| RAY TRACERS | 69000 |
| RES. EVIL DIRECTOR'S CUT | 99000 |
| RIOT | 59000 |
| SYNDACATE WARS (parlato in italiano) | 85000 |
| STREET FIGHTER EX PLUS | 95000 |
| SENTIENT | 69000 |
| SPEEDSTER | 69000 |
| SPACE JAM | 69000 |
| TOMB RAIDER 2 | 99000 |
| TIME CRISIS + GUN | 149000 |
| TOTAL DRIVING | 95000 |
| TOCA TOURING CAR | 95000 |
| THE NOTE | 95000 |
| WARCRAFT 2 (parlato in italiano) | 85000 |
| XEVIOUS 3D | 69000 |
| BROKEN SWORD 2 (parlato in italiano) | 99000 |
| DUKE NUKEM 3D | 99000 |
| WING COMMANDER IV | 79000 |
| YUSHA - HEAVENS GATE | 89000 |

## ACCESSORI PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| JOYPAD PS-SUPERPAD | 29000 |
| JOYPAD COLORATI | 39000 |
| JOYPAD (SONY) | 49000 |
| SPECIALIZED ASCIIPAD (SONY) | 65000 |
| JOYPAD ANALOGICO (SONY) | 59000 |
| JOYPAD ANALOGICO (VIBRANTE) | 99000 |
| JOYSTICK PS-ARCADE | 85000 |
| ARCADE JOYSTICK NAMCO | 99000 |
| SPECIALIZED JOYSTICK (SONY) | 109000 |
| VOLANTE+PEDALIERA | 135000 |
| ACTION REPLAY | 99000 |
| NEGCOM NAMCO | 89000 |
| MULTITAP (4 GIOCATORI) | 85000 |
| MOUSE | 69000 |
| MEMORY CARD | 49000 |

## TITOLI PLAYSTATION PAL L. 49000

ACTUA SOCCER
ALIEN TRILOGY
AIR COMBAT
BUST A MOVE 2
CHEESY
DESTRUCTION BERBY
FATE TO BLACK
FIRO & KLAWD
GLOBAL EVOLUTION
HEXEN
LOADED
NAMCO SOCCER
NHL FACE OFF
PITBALL
ROAD RASH
SLAM JAM 96
SLAM SCAPE
STEEL HARBINGER
TIME COMMANDO
THE INCREDIBLE HULK
TUNNEL B1
WORMS
PGA TOUR 96
RAIMAN
NHL 97

## TITOLI SEGA SATURN

| | |
|---|---|
| ATARI GREATEST HITS | 99000 |
| BREAK POINT TENNIS | 59000 |
| EURO 96 (parlato in italiano) | 49000 |
| CRUSADER NO REMORSE | 59000 |
| DIE HARD TRILOGY | 59000 |
| DUKE NUKEM | 105000 |
| NBA LIVE 97 | 59000 |
| MADDEM 97 | 59000 |
| NHL 97 | 59000 |
| FIGHTING VIPERS | 49000 |
| WORLDWIDE SOCCER 98 | 99000 |
| QUAKE | 99000 |
| JURASSIC PARK 2 LOST WORLD | 99000 |
| TOURING CAR | 99000 |
| SONIC R | 99000 |

## TITOLI NINTENDO 64 USA

NINTENDO 64 L. 299.000

| | |
|---|---|
| MARIO 64 | 115000 |
| MARIO GO KART | 115000 |
| WAVE RACE 64 | 115000 |
| WAR GODS | 115000 |
| DARK RIFT | 115000 |
| KILLER INSTINCT | 119000 |
| STAR WARS | 119000 |
| BLAST CORPS | 119000 |
| FIFA 64 | 119000 |
| M.R.C. | 119000 |
| FORMULA 1 pole position | 129000 |
| 007 - GOLDEN EYE | 129000 |
| EXTREME - G | 139000 |
| MACE THE DARK AGE | 139000 |
| GRETZKY'S 3D HOCKEY | 139000 |
| LITANWARS + RUMBLE PARK | 159000 |
| CLAY FIGHTER 63 1/3 | 149000 |
| WILD CHOPTER | TEL. |
| DIDDY KONG RACING | 139000 |
| LAMBORGHINI 64 | 149000 |
| MADDEN 64 | 149000 |
| ZELDA 64 | TEL. |
| HYBRID HEAVEN | TEL. |

## ACCESSORI NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| JOYPAD COLORATI | 55000 |
| JOYPAD TRASPARENTE | 59000 |
| PROLUNGA JOYPAD | 15000 |
| GAME KILLER | 79000 |
| RUMBLE - PAK | 39000 |
| RUMBLE - PAK + MEMORY | 55000 |
| MEMORY CARD (5MEG) | 89000 |
| MEMORY CARD 4 IN 1 | 59000 |
| JOYSTICK MAD - CATZ | 139000 |
| ADATTATORE UNIVERSALE | 49000 |

**VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA**

Tutti i marchi e i logo sono dei rispettivi proprietari

# BOVA OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

## DA TORINO CON FURORE

**Tanto per cambiare, anche questa posta doveva essere gestita 'pericolosamente', e così è stato: mentre scrive questa introduzione, Paolone si trova in quel del SalonB.it, la manifestazione fieristica che ha sostituito a tutti gli effetti Hobbytronica. Beh, dobbiamo ammettere che scrivere una Posta davanti agli occhi curiosi - e a volte impietosi - del pubblico retrostante è proprio un'esperienza...**

**Noi Bovas**

## L'ANGOLO DEL BANFONE

**Ola! Vorrei fare un annuncio: fra pochi giorni la Terra verrà distrutta! A parte gli scherzi, qui c'è un possessore di PSX ossessionato dall'idea di trovare qualcuno più forte di lui a Fifa 96 (voi direte: "che stupidaggini"), perché di essere il campione imbattuto non gli va più. Diciamoci la verità, non li fanno più gli avversari di un tempo, almeno io non ne ho trovati, e anche il "compiuter" devo dire che è proprio una schiappa: ebbene sì, non riesco a trovare nessuna squadra che mi batta (hai provato con quella da 60°? Sulla testa, intendo... NdP). In confidenza, io uso la Juventus, sarà già forte per se stessa, ma come la uso io non ha rivali, proprio per questo voglio organizzare un torneo fra i migliori giocatori di tutto il mondo. Per lo meno mi accontenterei di uno sfidante degno. Beh, chi di voi si ritiene tale può scrivere all'indirizzo sottostante.**
**Una domanda per voi Bovas: che senso ha iniziare a fumare per poi smettere? Voi mi risponderete (forse): che senso ha iniziare a fumare? A parte gli scherzi, uno fuma per sentirsi quel poco meglio, allora perché smettere se la dose non è eccessiva e non si fanno problemi di soldi? E qui voi risponderete: "intelligenza, amico!". E allora io torno a chiedere: perché iniziare?**
**Concludo col ribadire che voglio solo i più forti. Ah, un'altra cosa: non so se i titoli delle lettere li mettiate voi o già li scrivono gli altri, ma per la mia lettera metterei "solo i più forti" (li mettiamo noi. NdBovas)**

**Gianluca Cherchi**
**Via Piave 123**
**33170 Pordenone**

**PS: voglio i più forti.**

***Caro mio, potrai rispondere alle domande finali solo scaricando da Internet (o cercando nel mercato dell'usato) la versione 2.0 del cervello. Purtroppo la 0.03 alpha che hai installato presenta numerose limitazioni e non è esente da bachi. Ottima per giocare a Fifa 96, non sembra purtroppo adeguata a compiere altre azioni, tipo scrivere lettere sensate alle riviste, e ti garantisco che con l'upgrade succitato la tua vita cambierà...***

## OFF TOPIC

**Cari Bovas, diteci se non dovremmo essere furiosi (per usare il solito eufemismo) (o, meglio, "per non cadere nel più becero turpiloquio NdP). Noi amiamo molto i videogiochi e le loro trasposizioni tanto su carta quanto su pellicola, soprattutto quando sono fatte bene (scartiamo quindi a priori i film dal vivo di Super Mario Bros e di Street Fighter). Street Fighter 2 è sicuramente quello che ne vanta di più. Abbiamo due volumi del fumetto realizzato in Giappone e colorato (sorprendentemente bene) in occidente, il film animato (eccellente, anche se il doppiaggio lascia spesso a desiderare) e, giustappunto, la serie animata, intitolata "Street Fighter 2 Victory", composta da quattordici volumi in videocassetta. Quest'ultima è quella che ci è costata più fatica in termini di tempo (più di un anno per trovare tutti i volumi) e denaro (29.900 lire a volume, per un totale di 418.600 lire, lo stesso prezzo pagato all'acquisto del Nintendo 64), ma ne eravamo entrambi fieri alla fine. Perché allora adesso siamo furiosi? Perché adesso la serie, che in teoria non avrebbe mai dovuto essere diffusa via etere, viene tranquillamente trasmessa su JTV, dove avremmo potuto registrarcela come già abbiamo fatto per Virtua Fighter, e dove i bambini grassi potranno gustarsela senza spendere una sola lira? Non crediamo sia necessario scrivere altro per manifestare tutto il nostro disappunto (ed è molto raro che noi due siamo in disappunto per la stessa cosa) (non va a tuo vantaggio, questo... NdP); solo un parere vorremmo chiedervi: avremmo deciso, non appena saranno in vendita, di accaparrarci le quattro videocassette della serie animata giapponese di Night Warriors (Aka Vampire Hunter), distribuita dalla stessa casa di SF2V, ma non ne siamo più - a ragion veduta - molto certi, anche se, a giudicare dalle anteprime, ci sembra meno diffondibile di quanto lo fosse Street Fighter 2 Victory.**

**Hypercat & Lady Vixen**

***Allora, ho sentito una vera esperta del settore (Manila Manzo, i vecchi lettori di CM sicuramente ricorderanno...) e mi ha dato un sacco di preziose informazioni: a quanto pare - ma non si tratta di una cosa che posso confermarti senza ombra di dubbio - la Dynamic si è accordata con Junior TV per la cessione a quest'ultima dei diritti d'autore su diverse opere di animazione, tra cui Tenchi Muyo, i film di Arale, Oh mia dea, e parecchie cose di Dragonball tra cui forse anche la stessa serie animata. Di Night Warriors devono ancora uscire persino le videocassette, quindi è ancora prematuro stabilire se le suddette rientrino negli accordi di cui sopra. Probabilmente verranno acquisite in seguito, non si sa... Quindi fate un po' voi: l'opera quasi certamente meriterà l'acquisto, decidete in prima persona se affrontare l'esborso per le cassette originali oppure l'incognita di una futuribile diffusione televisiva...***

## IL FOSFORO FA BENE AL CERVELLO?

**Un uomo un giorno disse: "Chi ha orecchi (n)intenda" ha ha ha! (una battuta davvero originale... NdD). Dopo mesi di silenzio stampa siamo tornati a scrivervi brutti buffoni dilettanti, lecchini, servitori della Playstation; durante questi mesi avete continuato spudoratamente con il vostro comportamento parziale e fazioso senza rendervi conto che così facendo non avete fatto altro che allontanare i lettori da Console Mania per cercare "ristoro" in altre riviste, molto più com-**

petenti e professionali (viva CENSURA... Non censurate se avete fegato)[non è una questione di fegato - non mettiamo mai i nomi dei concorrenti, né per insultarli né per lodarli. NdAlex]. Quello che voglio dire in pratica è che voi vi ostinate tuttora a non prestare un servizio giornalistico completo ed esauriente alla più potente console planetaria, il mitico Nintendo Ultra 64: infatti non vi basta prendere per i fondelli i lettori sparando cavolate sulle caratteristiche tecniche (Mao ha infatti sostenuto che sia un "finto" 64 bit... Noi rispondiamo che il suo cervello è finto, cioè è formato non da sostanza bio-carbonica ma da sostanza liquida qual è la salamoia) ma fate di tutto per non recensire le uscite del Nintendo 64 che, anche senza il vostro aiuto, stanno via via aumentando e prevediamo che nel '98 il Nintendo 64 sarà il dominatore assoluto della scena videoludica grazie ai capolavori in arrivo. A proposito, com'è che solo la vostra rivista in tutta Italia (e nel mondo) non ha recensito quel gioiello di grafica, sonoro e giocabilità a cui corrisponde il nome di I.S.S. 64 della mitica Konami, ve lo siete dimenticato? [No, la versione europea è a pagina 71 del numero 68 di CM, mentre quella giapponese, col nome originale di J League Perfect Striker - o Prafetto Straika come viene più volte scherzosamente nomata su queste pagine - è a pagina 99 del numero 60 di CM, febbraio 97. Ah, tra l'altro prese 94 contro il 90 di ISS Pro per PlayStation recensita sul numero 63. NdAlex]. Ma dove avete la testa? (ce l'avete la testa, vero?) (no, al suo posto abbiamo un'escrescenza di non precisata natura che serve a tenere le spalle divise... NdD). Che fine hanno fatto gli altri titoli per Nintendo 64 come Blast Corps, GoldenEye, Dark Rift e War Gods? Anche questi ve li siete dimenticati? Forse una cura di fosforo farebbe bene ai vostri cervelli... In questo caso vi consiglio del merluzzo, della sogliola e dei biscotti Plasmon, ricchi anche i calcio. Potremmo dilungarci ancora in fesserie (no, per carità! NdD), ma a forse è meglio finirla qui. Consci del fatto che mai pubblicherete questa missiva vi salutiamo, invitandovi a meditare sul vostro insipido comportamento.

**Mario, Wario, Luigi, Zelda, Yoshi, Toad e gli altri...**

*Visto il tono decisamente polemico che aleggia in tutta la missiva mi verrebbe la forte tentazione di rispondere alla vostra insolenza in eguale misura, magari fornendovi giustificazioni più o meno facete del tipo "La Sony ci paga un sacco di soldi per non recensire giochi del Nintendo 64" e così via... In fondo così facendo non farei però altro che confermare in modo implicito che voi, immani e onniscienti, abbiate ragione... Fingiamo per un momento, quindi, che la vostra insolente missiva non sia mai esistita; sto solo rispondendo a una lettera civile [e senza insulti NdAlex] che mi domanda come mai i titoli per Nintendo 64 vengano recensiti in ritardo o nemmeno quello... Ebbene, il problema non è così semplice da spiegare: mentre le console Saturn e Playstation utilizzano come mezzo di memorizzazione il praticissimo CD, il simpatico N64, come tutti saprete, fa uso delle meno comode cartucce... Mentre i giochi per PSX e Saturn ci vengono quindi recapitati direttamente su cd masterizzati prima ancora che entrino in fase di produzione, questo risulta più o meno impossibile per quanto riguarda il pargolo della grande N. In passato la Nintendo ci aveva fornito una praticissima cartuccia "vuota", in cui era possibile inserire delle ROM per visionare i vari prodotti in uscita... A questo punto la Nintendo stessa, così come le altre software house, si limitava a spedire alla nostra redazione delle anonime ROM da inserire in detta cartuccia; solo in questo modo ci era possibile visionare il materiale prima che fosse disponibile sugli scaffali dei negozi. Ora un simile accessorio non ci è stato ancora consegnato per Nintendo 64, e questo ci obbliga a dover attendere che un gioco sia reperibile presso il distributore ufficiale (leggi GIG) per poterlo visionare... Capisco benissimo che questo possa aver generato del malcontento tra i lettori, e me ne dispiaccio, vi informo comunque che stiamo attualmente lavorando alla soluzione di questo problema e vi troveremo presto rimedio...*

## LA TELEVENDITA DEI DESIDERI 3

Cari Bovas, vorrei riallacciarmi al discorso di Davide Rossi (BHC 67) sulle console taroccate ed esprimere il mio punto di vista, ovvero quello di un videogiocatore che ha iniziato la propria carriera videoludica sui Game & Watch, ha fuso un Commodore 64, continua a sostenere il vegliardo SNES e, contemporaneamente, il neonato N64. Non ho però una particolare esperienza in materia di televendite di questo tipo, in quanto non ho mai avuto né il fegato né lo stomaco di guardarne una fino in fondo (e non sai che cosa ti sei perso... NdD). Avevo già visto questi aggeggi in vendita nei negozi meno specializzati di videogiochi e apparecchiature elettroniche (i quali non sanno neppure cosa sia un N64, che tristezza dovere comprare i giochi in un negozio di giocattoli), ma mai avrei temuto di doverli vedere reclamizzati in televisione (anche perché di solito i prodotti taroccati non sono soliti farsi pubblicità da sé, sfruttano piuttosto quella dei prodotti ufficiali).
Potrete quindi immaginare, forse, quale mazzata sia stata per me vedere il mitico Roberto (nel senso che è spassoso quasi quanto Emilio Fede) (non offendere Roberto! NdD) che pubblicizzava la famigerata Company Console, la quale altri non è se non un NES con il chassis di un Mega Drive 2 o, se preferite, un Mega Drive 2 con l'hardware, e le prese, di un NES, da me mai posseduto ma che ho visto e con cui ho giocato assieme al proprietario. Posso tollerare tutto in televisione, posso tollerare che parlassero di Dick Tracy come di un buon gioco su USA Today, che dicessero che Donkey Kong Country ha 100 livelli, posso anche tollerare di vedere lo SNES regalato in un gioco a premi per bambini, ma questo è davvero troppo. Il buon Davide Rossi potrà anche farsi due sganasciate di fronte a un simile scempio, ma io, che mi ritengo un giocatore nell'accezione seria della parola, che leggo regolarmente ConsoleMania prima di fare i miei acquisti, mi sento mortalmente offeso... Non pretendo che riusciate a capirmi perché sono perfettamente conscio del fatto di essere ipersensibile (una volta mi sono messo a piangere leggendo un fumetto di Lupo Alberto, giuro), quel che vorrei capire è come possano esistere queste oscenità... Chi le produce? Con quali materie prime? E, soprattutto, come possono ottenere la licenza per essere vendute? Sarebbe come tentare di vendere in serie una macchina fatta asportando il motore di una 126 e inserendolo poi nel telaio di una Golf. In questo caso ci dovrebbe essere per lo meno una legge che lo impedisce, non vi pare? Perché non è così anche nei videogiochi? Forse perché, come ho sempre sospettato, per la legge sono semplicemente dei giocattoli, anche se per i Mass Media sono degli psicofarmaci "on screen"?

**Eric Schwarz**

*Accipicchia, questa storia delle console "made in tarocco" ha davvero colpito l'immaginario collettivo, non vi pare? Beh, in fondo poco male, abbiamo per lo meno un nuovo argomento, del tutto slegato dalle diatribe mio VS tuo e a cose similari, di cui parlare... Inizio subito con il dire che, almeno in termini legali, ne so quanto te... Immagino che contraffare qualsiasi cosa, persino un misero "giocattolo", sia perseguibile legalmente; evidentemente chi ha prodotto la "Company Console" deve aver trovato un "gabolone" per evitare i problemi con la legge, per lo meno nel nostro paese... Sul fatto che tu non possa sopportare la vista di queste pantomime televisive non posso che dispiacermene, ricordati che siamo solo all'inizio... Mi domando infatti che cosa mai potranno propinarci i vari strilloni tra qualche anno, quando il computer sarà ancora più radicato nella cultura di massa... Che so, vecchi 286 overcloccati a 2000 Mhz spacciati per calcolatori dell'ultima generazione o, ancora, programmi di compressione in grado di espandere un vecchio disco fisso da 100 MB a 1000 GB. Ma, alla fine della fiera, solo i ciucci potranno cadere in simili tranelli, per cui mi chiedo: cui prodest?*

## SATURN: MORTE PREANNUNCIATA?

Carissima redazione di ConsoleMania, amici del Bovas' Hard Café, ho deciso di scrivere questa missiva per tirare insieme a voi le somme su una console che ha tirato le cuoia prima del dovuto: il Sega Saturn. Come avrete ben immaginato sono un utente Saturn e, al contrario di molte persone, non voglio buttar fango sull'antagonista Playstation, ma solamente analizzare la questione "morte del Saturn". La cosa che maggiormente vorrei sapere è come mai un vasto impero come quello della Sega, che possiede una macchina come il Saturn, ovvero una console potente con un parco software ad alto livello qualitativo, abbia un numero così ridotto di utenti sia in Europa che in America (non dico in Giappone, dove sembra che il Saturn vada ancora alla grande). Non credo proprio per il software: infatti dei giochi del calibro di Sega Rally, W.W. Soccer, Die Hard Arcade ecc., vengono anche apprezzati dagli utenti Playstation (a parte qualcuno, che giudica un prodotto meritevole se - e solo se - lo stesso è targato Namco). Il crollo del Saturn sarà quindi dovuto al fatto che il nero non va più di moda? Ne dubito, ma sapete com'è, non riesco a capire. L'unica cosa che riesco a comprendere è che la fantomatica console targata Sega, alla vigilia della sua sepoltura, è stata una gran macchina che però non è stata apprezzata, o forse non è stata in grado di farsi apprezzare da un vasto pubblico.
Sulle console della nuova generazione, cioè quelle a 128 bit (credo ormai che stiano per arrivare), io punterò nuovamente sulla Sega, sperando in una sua ripresa nel mercato videoludico, che sia in grado di farla nuovamente salire al posto in classifica che più le si addice: il primo. Tanti saluti.

**Christian**

*Analizzare razionalmente le cause che stanno portando una console come il Saturn sulla via del declino non è di certo una cosa semplice, neppure facile; molto spesso si tratta dell'unione di determinati elementi, come la politica interna della compagnia, i rapporti da essa instaurati con le software house che dovrebbero produrre software per la stessa, le contromisure attuate dalle compagnie antagoniste, nonché il consenso riscontrato a livello di utenza finale... Ripensando al Saturn mi viene comunque in mente il destino analogo toccato al Mega Drive: fu la prima vera e propria console a 16 bit ad invadere il mercato, e questo le portò un immediato successo, grazie anche a titoli Sega di richiamo (almeno allora) come Altered Beast, Ghouls'n Ghosts e Golden Axe; in seguito, con un buon annetto di distanza, fece capolino il Super Famicom, che, grazie anche al*

# ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CA DI SOLA
CASTELVETRO (MODENA) - TEL./FAX 059/702235

GIOCHI SATURN E PLAYSTATION DA L. 40.000

## Lollipop

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI MEGADRIVE SUPERNES GAME BOY GAME GEAR

CONSOLLE USATE A PREZZI IMBATTIBILI

**NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES E ACCESSORI**

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLI NINTENDO E MASTER SISTEM A L. 20.000

## PERMUTA DELL'USATO

TITOLI 3DO, NEO GEO, SEGA, MEGA CD DA L. 30.000

**PERMUTIAMO ANCHE IL VOSTRO 8 BIT**

---

# FANTASY LAND

grafica Hell Bander

**Via F. Cavallotti 17**
**SASSUOLO (Modena)**

**CHIUSO: LUNEDI MATTINA**
**VENDITA PER CORRISPONDENZA**
**SPEDIZIONE IN 12 ore**

**PER ORDINARE: Tel/Fax 0536/ 872435**

*Per i Titoli non in elenco telefonate!*

*i prezzi possono subire variazioni*

## NINTENDO 64

*prezzi eccezionali!*

AEREO FIGHTER ASSAULT
BOMBER MAN
DIDDY'S HONG RACING
DUKE NUKE'M 3D
DYNAMITE SOCCER
EXTREME-G
FIFA 64
F.1
Fo ZERO
GOLDEN EYE
HYRIU NO KEN TWIN
LAMBORGHINI
MARIO KART 64
M.R.C.
S. FRANCISCO RACING
STAR FOX
WAVE RACE
WINTER SPORT NAGANO
YOSHI ISLAND

## PLAYSTATION PAL

tutte le novità jap usa ita

| | |
|---|---|
| ACTUA SOCCER 2 | 85.000 |
| ABE'S ODDYSSE | tel. |
| AGENT ARMSTRONG | tel. |
| APOCALIPSE | tel. |
| BROKEN SWORD 2 | 89.000 |
| CASTELVANIA SIMPHONY | 95.000 |
| COLONY WAR | 95.000 |
| **CRASH BANDICOOT** | 89.000 |
| DISCWORLD 2 | 89.000 |
| DUKE NUKE'M 3D | tel. |
| EXPLOSIVE RACING | tel. |
| FIGHTIN FORCE | tel. |
| FIFA 98 | 89.000 |
| **FINAL FANTASY VII** | 95.000 |
| G-POLICE | tel. |
| HEAVEN'S GATES | |
| **HERCULES** | 89.000 |
| INTERNATIONAL S.S.S. pro | 95.000 |
| JEDGE DRED | tel. |
| KICK OFF '98 | 95.000 |
| KURUSHI | 75.000 |
| MACE | tel. |
| MAGIC THE GATHERING | 95.000 |
| MARVEL S. EROES | tel. |
| MDK | tel. |
| METAL GEAR SOLID | tel. |
| MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY | 95.000 |
| MOTO RACER | 89.000 |
| NASCAR 98 | tel. |
| NBA LIVE 98 | tel. |
| NIGHTMARE CREATURE | 89.000 |
| OVERBOARD | 89.000 |
| **PANDEMONIUM 2** | tel. |
| POWER SOCCER 2 | 89.000 |
| RAPID RACER | 89.000 |
| RED ALERT | 95.000 |
| **RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT** | 89.000 |
| ROSCO McQUEEN | 89.000 |
| SHADOW MASTER | tel. |
| STAR TRECK S.F.A. | tel. |
| **STREET FIGHTER EX PLUS** | 89.000 |
| TOKA TURING RACING CAR | 99.000 |
| **TOMB RIDER 2** | tel. |
| **TIME CRISIS + GUN** | tel. |
| WINTER OLIMPIC | tel. |

## PLAYSTATION USA&JAP

| | |
|---|---|
| BOMBER MAN COLL. JAP | tel. |
| DRAGON BALL GT JAP | tel. |
| GUNDAM BATTLE MASTER JAP | tel. |
| MARVEL SUPER HEROES JAP | tel. |
| METAL GEAR JAP | tel. |
| MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY USA | tel. |
| RANMA 1/2 JAP | tel. |
| STAR WARS USA | tel. |
| S. AD. ROCK MAN JAP | tel. |
| K1 JAP | tel. |
| TEKKEN 3 | tel. |

## SATURN (jap-usa-ita)

DIE ARD TRILOGY
PANDEMONIUM
MARVEL SUP. HEROES
REDISENT EVIL
SKY TARGET
GUNDAM
BULK SLASH
STREET FIGHTER Coll.
LAST BRONKS

**VASTA SCELTA DI FILM ANIMAZIONE JAP COLONNE SONORE JAP**

**NUMEROSI TITOLI PSX PAL. NUOVI A £ 48.000**

**Fumetti Arretrati Star Comic Marvel Manga sconto 10%**

**GADGETS, PUPAZZI RESINA VINILE DRAGON BALL e RANMA1/2**

**GUNDAM**

***PERMUTA GIOCHI IN SEDE***

*maggior tempo impiegato nella progettazione, risultò possedere alcune caratteristiche in più, come il famigerato "mode 7", in cui era possibile compiere rotazioni e deformazioni di immagini bidimensionali. Un gran numero di utenti di vecchie console ad otto bit, a questo punto, puntarono sul Super Famicom ritenendolo migliore del Mega Drive. E' accaduto un po' lo stesso per quanto riguarda Saturno: fu una delle prime console a 32 bit a vedere la luce e, come allora, la Nintendo ci fece attendere non poco per poter toccare con mano la sua nuova creazione, ovvero il Nintendo 64. Mi sorge spontaneo chiedermi: conviene oggigiorno essere i primi a creare qualcosa o piuttosto è meglio attendere le mosse degli altri per produrre qualcosa di migliore alla concorrenza? Ai posteri l'ardua sentenza...*

## I SENI DI LARA CROFT E LA FINE DELL'UMANITÀ

Salve egregi, da sempre ho trovato interessante questa rubrica dedicata alla conversazione e sovente ai dibattiti. Fare salotto è sia piacevole che curioso. Spesso, dopo aver letto recensioni, anteprime e, perché no, anche le pagine pubblicitarie della vostra rivista, mi accingo con curiosità a leggere le missive dei lettori, iniziando con un breve sguardo al titolo di queste, passando poi al contenuto e terminando con la risposta (anche perché fare il contrario risulterebbe scomodo e piuttosto confuso). Abbandonando ora questa generica e alquanto inutile introduzione, entrerei nello specifico.
Ho letto con interesse una breve lettera speditavi da "Puma" e pubblicata sul numero 64, dove il lettore portava all'attenzione come ultimamente nei videogiochi compaiano spesso e volentieri figure femminili in abiti succinti e con atteggiamenti provocanti. Condivido questa sua preoccupazione, chiedendomi fino a che punto queste donzelle verranno 'gonfiate' e spogliate! Comunque su questo argomento desidererei spendere due parole in più, valutando alcuni aspetti. Innanzitutto, nei videogiochi abbiamo spesso incontrato anche uomini mezzi nudi, con attributi maschili piuttosto affascinanti (almeno per il mondo femminile): ragazzi muscolosi con spalle, bicipiti e pettorali particolarmente sviluppati, o emuli di personaggi famosi con una personalità affascinante. Di certo, i videogiocatori maschi faranno più attenzione ai personaggi femminili (e a ragione).
Perciò, concludendo questo primo aspetto, direi che la mania di deizzare o di far assurgere al fisicamente perfetto - e dunque attraente o provocante - personaggi videoludici sia cosa comunemente utilizzata da tempo per attrarre il pubblico (ovviamente non mi riferisco a quei videogiochi con personaggi tondeggianti o basati sulla buffa fantasia dei loro lineamenti).
Un secondo aspetto, che ha contribuito allo spargersi di questa moda un po' osé anche nell'ambito dei videogiochi, è d'attribuire a come la donna (in generale) sia sempre stata oggetto di attrattiva, soprattutto in abiti succinti, che lasciano trasparire forme o immaginare particolari provocanti. La moda, la televisione e i giornali contribuiscono a questo. Nel tempo, del corpo femminile si è cercato di scoprire o svelare il più possibile, senza parlare poi della pratica (a mio avviso orribile), di ingigantirne le parti (con relative conseguenze sulla salute). Ma del resto questo è il sistema in cui viviamo, un sistema che usa tutto ciò che ha per vendere di più, per avere più audience, per attirare più acquirenti. E in questo caso a discapito del mondo femminile, spesso ammirato più per le fattezze che per l'intelletto (qualità molto apprezzata e certamente facente parte in notevole misura nella donna). Direi anzi che nei videogiochi (almeno quelli che oserei definire più intelligenti), molte nostre eroine vengono apprezzate non solo per l'aspetto gradevole ma anche per la capacità formidabili, vedasi ad esempio Lara Croft che, a discapito della zavorra sul petto piuttosto pesante, scomoda e antiestetica, può compiere le azioni più disparate.
Purtroppo, però, per incrementarne gli acquisti i videogame sono stati per così dire avvelenati dal concetto "distorto" e commerciale sulle donne. Dunque "dove andremo a finire di questo passo" lo decideranno solo i mass media, tra cui anche i videogiochi.

The Cricket

*Cara Cricket (leggendo ho avuto il vaghissimo sentore che tu fossi una ragazza, correggimi se sbaglio), secondo me il problema va ulteriormente generalizzato e diviso in due tronconi principali, l'uno nettamente distinto dall'altro. Punto primo: la figura dell'eroe dei videogiochi. Lasciamo perdere i cosiddetti 'cartoon', parliamo un po' dei personaggi tutti muscoli e osserviamoli in azione: cosa fanno, di solito? Picchiano, menano, urlano idiozie tipo "adooken!", sparano, o affettano i nemici con uno spadone. Tutte attività encomiabili (nei videogiochi), e, soprattutto, depositarie dell'intelligenza più estrema. Insomma, per dirla senza ironie, le stesse mansioni che potrebbe svolgere anche il più microcefalo dei tamarri che s'incontrano in ogni sala giochi che si rispetti. Tutto ciò, se permetti, mi sembra molto peggio di un paio di seni (più o meno gonfi) al vento, e questo vale anche per i film, per la fiction, per i fumetti e per qualsiasi altra forma d'arte in cui possa intervenire quel velo di erotismo in più. Punto secondo: l'apoteosi fisica. I personaggi dei videogiochi sono fisicamente perfetti perché nella stragrande maggioranza dei casi i giocatori non lo sono del tutto. Impugnare il joypad e comandare a bacchetta il più nerboruto degli Schwarzenegger, tutto sommato, è una bella soddisfazione: a volte le prende pure. Le controparti femminili sono delle modelle semplicemente perché sono attraenti, lo sono sempre state, e lo saranno per sempre. Non c'è un motivo che non sia banale, lo sono e basta, e se può servire a far vendere di più, perché rinunciarvi? Infine veniamo a Lara Croft, forse uno dei personaggi in assoluto più geniali che qualche programmatore abbia mai partorito: indipendentemente dallo sviluppo dei suoi pettorali, è studiata per essere attraente sia dal punto di vista fisico che da quello psicologico: il giocatore maschio non di rado si sentirà attratto da quella figura così femminile e - nel contempo - così vicina allo spirito "maschile" con cui sono stati disegnati tutti gli eroi dei videogiochi fino ad oggi. E dall'altra parte Lara non potrà non essere simpatica al pubblico femminile, che da sempre è in cerca di una 'rivalsa' su generazioni di Ryu, Rastan, Cody e figaccioni vari. Vabbè, c'è poco da aggiungere: tanto è un problema che rimarrà aperto ancora per molto (anzi, non è nemmeno un problema - lo è solo per chi lo vede come tale), chi vuole intervenire sulla questione è liberissimo di farlo.*

## MICROPOSTA

Terminata la parte di posta 'effettiva', eccoci di nuovo al sempre più bistrattato angolo dei "coriandoli missivi", come erroneamente mi piace definire queste risposte in breve. Direi proprio che sia il caso di cominciare con Antonio Missere di Torre Santa Susanna, che voglio a tutti i costi incoraggiare: purtroppo quello del lavoro stabile è tutt'altro che uno scherzo e, in Italia, si sta trasformando sempre di più in un discorso improponibile. Secondo il mio modesto parere, siamo tornati a vivere in condizioni da doverlo inventare, il lavoro: io stesso mi diverto mensilmente a destreggiarmi tra le diverse iniziative della Xenia (la posta qua su CM, un paio di rubriche su Pc Action e TGM, la direzione del sito Zzap!, le recensioni, la partecipazione alle fiere e tutto il resto) e, quando posso, sono io a proporne di nuove. Insomma, credo che ci sia l'esigenza, per ognuno di noi, di diventare un po' più "manager di se stesso" di quanto fosse necessario in passato (quando il posto fisso, lo stipendio a fine mese, la pensione, la casa, la famiglia e via dicendo rappresentavano a tutti gli effetti delle certezze). Quindi se vuoi aprire un negozio in franchising ti auguro di avere successo, mi raccomando compi un'indagine di mercato preventiva e, se non ci riesci da solo, pensa magari a metterti in società con qualcun altro ed eventualmente metti in preventivo la possibilità di uscire con un marchio 'tutto vostro' (ricordati che il franchising si traduce di solito in una nutrita serie di scadenze da rispettare). Tommaso Antonacci è invece rimasto affascinato dalle foto di Dragon's Lair in versione DVD, pubblicate due mesi or sono su ConsoleMania, e ci ha tempestato di domande in proposito. Allora, intendiamoci subito: il DVD nasce innanzitutto come naturale evoluzione dei CD-ROM e dei Laser Disc, potendo immagazzinare su un singolo disco l'equivalente di una ventina dei primi e rapportandosi ai secondi in una maniera che tutt'ora mi sfugge (non ho mi capito esattamente quanti GB di dati potrebbe contenere un Laser Disc, anche perché al di là delle applicazioni video non sono mai stati utilizzati), però si tratta di uno standard che ancora propriamente standard non è e che, come tutte le novità informatiche, impiegherà probabilmente un annetto prima di diventare un acquisto al colpo sicuro. Quasi sicuramente, i DVD sostituiranno gli attuali lettori CD-ROM nelle console del futuro, permettendo l'inserimento di filmati veramente cinerealistici e non compressi all'inverosimile come quelli attuali, il fatto che anche la Creative e tutti coloro che hanno investito nella produzione di lettori DVD abbiano presentato le loro macchine facendo svolgere ad esse gli stessi compiti di un attuale videoregistratore, poi, la dice lunga... Quindi, caro Tommaso, pazienta ancora un po', presto saremo in grado di darti notizie più attendibili e, magari, qualche consiglio in più. Per concludere, lascio la parola a Duspa, che vuole rispondere ad alcune critiche mossegli da Niko "Tiger" riguardo alcune sue recensioni: "Innanzitutto grazie a Paolone per l'ospitalità su queste nobili e pluriosannate paginette. Bene, bene, caro il nostro tigrotto, quello che dici in parte può anche essere vero, ma ribadisco solo in parte. Nessuno mette in dubbio che ISS 64 sia il miglior gioco di calcio per N64, ma come credo tu sappia si tratta della versione PAL di Perfect Striker, in assoluto il numero uno (la versione PAL perde molto in dettaglio e nitidezza grafica, per non parlare dei colori e delle dimensioni della schermata...). Non capisco invece il ritardo della recensione di cui parli. Ti riferisci forse alla prima uscita della versione giapponese? Ti ripeto che questa è solo una versione europea e non è assolutamente un gioco nuovo. Questa è anche la ragione per cui è stato recensito in una sola pagina. Per quanto riguarda la diatriba tra il titolo Playstation e quello N64 è tutta questione di opinioni. Secondo me (e non solo) è indubbiamente meglio il primo, magari meno spettacolare e immediato, ma assolutamente più appagante e gratificante. Quando dico che preferisco ISS Pro per PSX mi riferisco sempre e solo all'incredibile possibilità di costruzione della manovra e alla varietà di situazioni da gol che possono essere create. In PS i gol finiscono con l'assomigliarsi tutti e le partite finiscono spesso 18 a 0. Senza rancore tigrotto...". E con questo è proprio tutto, ci si rilegge - più infreddoliti che mai - a febbraio!

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari.

# DUKE NUKEM 3D

Il gioco che ha definito un nuovo standard nel campo dell'intrattenimento videoludico. Il genere affrontato è quello dello sparatutto 3D in prima persona, introdotto anni addietro da Wolfstain e conosciuto in tutto il mondo tramite Doom, ormai più un fenomeno che un videogioco. Questa volta dovrete indossare i panni di Duke, un cattivissimo guerriero dell'era moderna nel tentativo di sventare l'ennesima invasione aliena. Armati di lanciarazzi, granate a tempo, shrinker (un'arma speciale per ridurre e "calpestare" gli avversari), oltre a una valanga di altre armi più o meno convenzionali, dovrete aprirvi la strada attraverso tre difficilissimi episodi, ognuno dei quali formato da 7 livelli più alcuni segreti. Tra le novità di questo titolo troviamo: la possibilità di saltare, di volare, di giocare in multiplayer dinamico a squadre, nuotare e dispensare distruzione su scala cittadina. I livelli sono stati costruiti con il potente Duke Editor, un tool di sviluppo che permette di integrare il 3D reale su più livelli, un grande passo avanti rispetto ai piatti cloni in 2D usciti precedentemente.

PlayStation

HALIFAX

*Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames*

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

### COLOR COMMANDER Pad MK II

PlayStation™ compatibile / Nuovo design a 8 Fire-Buttons & Slow Motion / 8 selettori indipendenti per Auto-Fire e Turbo-Fire / Movimenti in 8 direzioni / Disponibile in 8 colori

# UNITED COLORS OF SMANETTONS

## RICHIEDI I PRODOTTI 'JOYTECH' IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

### 1 MB MEMORY CARD

PlayStation™ compatibile / Fino a 15 salvataggi / Disponibile in 6 colori

### MEMORY CARD PLUS

PlayStation™ compatibile / Fino a 240 salvataggi / 16 volte più capiente delle normali Memory Card / Disponibile in 3 colori

### BIO>GRIP JOYSTICK

PlayStation™ compatibile / Ideale per i Simulatori di Volo / 8 Fire-Buttons e Turbo-Fire indipendenti con led / Nuovo design digitale con risposta immediata a Micro Switches / Ventose per una perfetta stabilità

### REAL ARCADE LIGHT GUN

PlayStation™ & Saturn™ compatibile / 2 metri di lunghezza / Effetto reale di rinculo / Funzione di auto-ricarica e Auto-Fire / Disponibile pedale

### N64 MEMORY CARD PLUS

Nintendo 64™ compatibile / Salva e ripristina i livelli dei giochi / Contiene fino a 492 pagine di memoria-dati / 4 volte più capiente delle altre Memory Card / Disponibile in 6 colori

### REAL ACTION LIGHT GUN

Compatibile N64™ / Effetto reale di rinculo / Auto-ricarica / Vibrazioni di sparo

### STEERING WHEEL

Volante compatibile Play Station™, Saturn™ & U64™ / Pedali freno-acceleratore / Cambio da F1 / La versione per U64™ includerà uno slot per Memory Card

### ULTRA MEMORY CARD

Compatibile N64™ / Elevata capacità / 99 volte di più delle comuni Memory Card

### PRO CONTROL PAD

IBM PC compatibile / Nuovo design a 4 bottoni / 2 bottoni per Turbo Options / Movimenti in 8 direzioni

### CAVI SCART RGB

PlayStation™ compatibile / 2 metri di lunghezza

### CAVI LINK

Per collegare 2 console PlayStation™ / 2 metri di lunghezza

### COLOR CLONE PAD

PlayStation™ compatibile / Funzioni di Slow-Motion / Nuovo disegno a 8 bottoni / Movimenti in 8 direzioni

E' UN'ESCLUSIVA:

Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY
TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 - FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

DELPI

# Dalla Cina **con furore!**

ocean®

## DYNASTY WARRIORS

16 dei più temibili e spietati guerrieri della storia cinese lottano per la conquista del potere assoluto. Metti alla prova le tue doti nella lotta con le antiche armi cinesi, e la tua abilità nella strategia in un gioco così veloce e impegnativo che farà scorrere adrenalina a fiumi. Ogni personaggio ha 600 poligoni texturizzati con movimenti ed espressioni realistiche!

Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: PSX.

"Dinasty Warriors è un
prodotto eccellente
sotto ogni punto di vista"
*- 8/10 Official Playstation*

"...nel suo genere
...è veramente spettacolare"
*- Game Fun, giugno 1997*

PlayStation PSX MANUALE IN ITALIANO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.